

PENGEMBANGAN MATERI DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN 1 BERBASIS QUIZIZZ DI SMK NEGERI 1 CERME GRESIK

Aliefian Yonastira Amrullah

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
aliefian.19066@mhs.unesa.ac.id

Meini Sondang Sumbawati

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
meinison dang@unesa.ac.id

Bambang Suprianto

Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
bambangsuprianto@unesa.ac.id

Parama Diptya Widayaka

Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
paramawidayaka@unesa.ac.id

Abstrak

Ketercapaian dari tujuan belajar merupakan fokus utama dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Namun melalui observasi dan pengamatan langsung pembelajaran yang masih terfokus pada guru sehingga membuat pembelajaran lebih membosankan, selain itu penggunaan media ajar berupa ppt dan buku cetak dirasa kurang efektif dalam membantu siswa pada pemahaman tentang materi yang diajarkan. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada pengembangan media belajar berbasis quizizz pada materi dasar-dasar program keahlian. Selain itu dengan penggunaan model pengembangan ADDIE mengharuskan pengembangan media diperlukan uji coba dalam tahap implementasi untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis quizizz yang dikembangkan. Data yang didapat pada riset yang dilakukan berasal dari hasil validasi dari validator ahli dari aspek materi, media, dan bahasa mendapatkan rata-rata nilai sekitar 88,75% yang menunjukkan media sangat valid. Selain itu kepraktisan diperoleh dari hasil instrumen respon siswa yang dibagikan ke peserta didik. Untuk hasil respon siswa mendapatkan rata-rata nilai 87,29% dari tiga aspek indikator penilaian meliputi desain media, bahasa yang digunakan, dan manfaat yang diperoleh peserta didik. Sedangkan untuk efektivitas dibagi menjadi dua ranah afektif dan kognitif. Untuk ranah afektif berdasarkan uji parametrik menggunakan one sample test menunjukkan nilai kesignifikansian $<0,05$, yang dimana bahwa nilai hasil belajar siswa pada ranah afektif di atas KKTP. Untuk ranah kognitif ditinjau dari hasil pretest dan post test dimana dilakukan sample paired t-test. Untuk nilai menunjukkan nilai signifikansi (sig.) $<0,05$ yang dimana terdapat perbedaan pada hasil belajar ranah kognitif siswa antar sebelum dan sebuah penerapan media Quizizz.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, quizizz

Abstract

The achievement of learning objectives is the main focus of the teaching and learning activities carried out. However, through observation and direct observation of learning which is still focused on the teacher so that it makes learning more boring, besides that the use of teaching media in the form of ppt and printed books is considered less effective in helping students understand the material being taught. Therefore, this research focuses on the development of quizizz-based learning media on the basics of expertise programs. In addition, the use of the ADDIE development model requires that media development be tested in the implementation stage to determine the effectiveness and practicality of the developed quizizz-based learning media. The data obtained in the research conducted came from validation results from expert validators from the material, media and language aspects getting an average value of around 88.75% which indicates the media is very valid. In addition, practicality is obtained from the results of student response instruments which are distributed to students. for the results of students' responses to get an average score of 87.29% of the three aspects of the assessment indicators including media design, the language used, and the benefits obtained by students. while for the effectiveness is divided into two domains affective and cognitive. For the affective domain based on the parametric test using the one sample test it shows a significance value of <0.05 , which means that the value of student learning outcomes in the affective domain is above the KKTP. For the cognitive domain, it is seen from the results of the pretest and posttest where paired t-test samples were carried out. The value shows a significance value (sig.) <0.05 where there is a difference in the cognitive learning outcomes of students between before and an application of Quizizz media.

Keyword's: development, learning media, quizizz

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dimana terjadi interaksi antara beberapa pihak yang saling berkolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rahayu dkk., 2022). Dalam kegiatan pembelajaran pencapaian tujuan dari kegiatan belajar menjadi fokus utama, yang dimana menjadi tolak ukur keberhasilan dari kegiatan belajar itu sendiri. Oleh karena itu setiap komponen dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran mencapai tujuan belajar (Muhali, 2019). Komponen pembelajaran meliputi metode yang digunakan, model pembelajaran yang dipakai, media pembelajaran dan bahan ajar yang dipakai, serta kondisi dari peserta didik dan pengajar ketika proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dan metode yang dipakai merupakan komponen yang tidak bisa ditinggalkan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu kesesuaian media belajar yang dipakai dan metode yang diterapkan menjadi penentu keberhasilan pembelajaran tersebut mencapai tujuan belajar (Falah & Arsana, 2023).

Hal tersebut seperti yang terjadi di SMK Negeri 1 Cerme dimana pembelajaran untuk materi dasar-dasar program keahlian masih berpusat pada guru atau *teacher centrist* yang dimana hal tersebut kurang relevan diterapkan dengan kondisi peserta didik kejuruan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat psikomotor. Selain itu penggunaan buku cetak dan papan tulis yang dimana kurang efektif, dimana dilihat dari tingkat digitalisasi yang semakin meningkat khususnya di kalangan remaja menjadikan kurang efektif. Karena pada era digitalisasi ini, dengan tingginya pemakai gawai menjadi peserta didik mudah jenuh ketika pembelajaran berlangsung (Arif dkk., 2021). Hal tersebut didasarkan pada analisis dan observasi yang penulis lakukan secara langsung. Selain itu data tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dan diskusi dengan guru mata pelajaran terkait di SMK Negeri 1 Cerme serta ditinjau dari hasil belajar dari peserta didik pada materi dasar-dasar program keahlian.

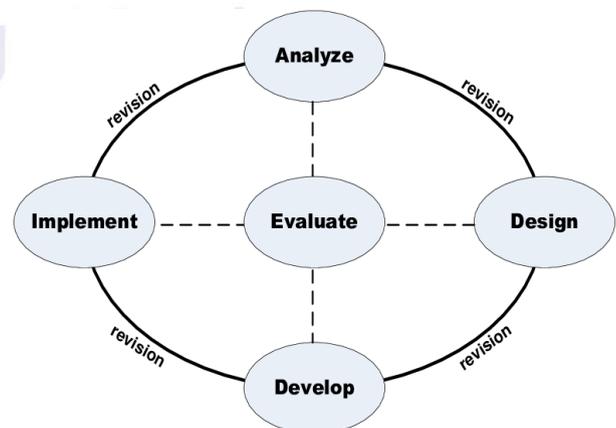
Dari kondisi diatas pembaharuan terkait komponen pembelajaran yang ada menjadi solusi yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dimana dengan pencapaian tujuan pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar dari peserta didik (Nurseto, 2012). Pembaharuan yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan media berbasis

quizizz pada materi dasar-dasar program keahlian pada peserta didik SMKN 1 Cerme. Dalam pengembangan media berbasis quizizz ini selain dari media yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik model pembelajaran yang diterapkan akan lebih condong ke *student centrist* sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Dwijayanti menunjukkan bahwa aplikasi quizizz dapat membantu dalam meningkatkan berfikir dari peserta didik, selain itu produk layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan nilai validator sebesar 85% yang didukung dengan hasil uji coba yang mendapatkan nilai validator sebesar 92,5% (Putri & Dwijayanti, 2020). Berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan quizizz terhadap kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu fokus peneliti dalam pengembangan media berbasis quizizz ini adalah untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan juga efektifitas terhadap kegiatan belajar peserta didik pada materi dasar-dasar program keahlian.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dimana setiap tahapannya saling terhubung menjadi satu rangkaian yang terstruktur seperti gambar dibawah ini (Gunawan dkk., 2023).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Pada tahap analisis dilakukan analisis kurikulum, pengamatan langsung kegiatan belajar dari peserta didik, dan juga analisis kebutuhan mulai

dari materi, media, dan model media yang digunakan. Kemudian dari hasil analisis direalisasikan dalam bentuk rancangan dalam tahapan desain. Dalam tahapan ini diperoleh output berupa instrumen pendukung yang dipakai dalam penelitian. Pada tahapan development dilakukan validasi terkait media belajar berbasis quizizz yang sudah dikembangkan. Proses validasi dilakukan dengan melibatkan validator ahli sesuai aspek bidang keahlian. Untuk penilaian validasi menggunakan skala Likert 1-4. Dengan cara pengolahan data yang diperoleh sebagai berikut (Pranatawijaya dkk., 2019):

$$HR = \frac{\sum SV}{\sum STV} \times 100\% \quad (1)$$

(Widoyoko, 2014: 110)

Kriteria skala yang diberikan terdapat 4 kriteria, Sedangkan untuk hasil rating yang didapatkan akan dikategorikan sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi

Presentase	Penilaian
>87% - 100%	Sangat Baik
>75% - ≤87%	Baik
>50% - ≤75%	Tidak Baik
0% - 50%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Widoyoko, 2014:110)

Tahapan implementasi dilakukan untuk melakukan uji coba guna mengetahui efektivitas dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis quizizz yang dikembangkan. Untuk data yang dipakai dalam penilaian efektifitas dilakukan dengan pengujian hipotesis menggunakan parametric menggunakan Uji-T *one sample t-test* dari aspek kognitif dan afektif. Untuk hipotesis yang dipakai dalam ranah efektif sebagai berikut.

- $H_0 : \mu_0 \geq 80$: Rerata hasil belajar ranah afektif lebih dari sama dengan nilai KKTP.
- $H_1 : \mu_1 < 80$: Rerata hasil belajar siswa pada ranah afektif lebih dari nilai KKTP.

Sedangkan untuk hipotesis yang dipakai dalam ranah kognitif sebagai berikut:

- $H_0 : \mu = \mu_0$: Tidak ada peningkatan rerata Hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan media quizizz.
- $H_1 : \mu > \mu_0$: Terdapat peningkatan rerata

Hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan media quizizz.

Untuk kepraktisan dilakukan dengan memerikan angket respon peserta didik terkait media belajar berbasis quizizz yang digunakan pada tahapan uji coba (Cahyadi, 2019). Dari angket tersebut terdapat 4 kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Penilaian Respon Siswa

Presentase	Penilaian
>87% - 100%	Sangat Baik
>75% - ≤87%	Baik
>50% - ≤75%	Tidak Baik
0% - 50%	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Widoyoko, 2014:110)

Kemudian dari hasil yang diperoleh data diolah menggunakan rumus sebagai berikut (Imelda & Anazelina, 2019).

$$HR = \frac{\sum SR}{\sum STR} \times 100\% \quad (2)$$

(Widoyoko,2014: 110)

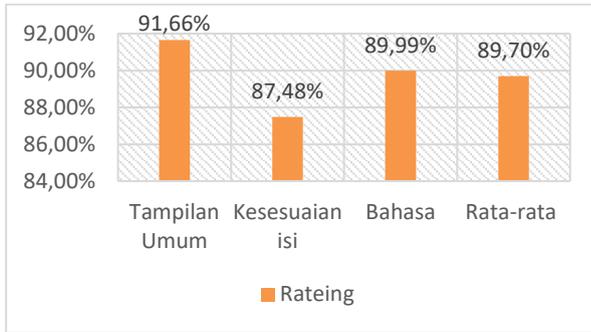
Kemudian setelah dilakukan implementasi maka akan dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk melakukan *assessment* terkait tahapan pengembangan yang dilakukan. Serta dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil evaluasi yang dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan bantuan media Quizizz didapatkan hasil yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Tingkat Validitas Media Berbasis Quizizz

Hasil validasi yang diberikan oleh ketiga validator ahli menunjukkan hasil validasi dari beberapa instrumen penelitian yang digunakan meliputi. Berikut merupakan hasil validasi media quizizz yang terdiri dari beberapa indikator penilaian mulai dari tampilan umum, kesesuaian isi, dan bahasa.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Media Quizizz

Hasil validasi yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis quizizz dikategorikan sangat valid dari setiap aspek nya dengan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 89,70%. Selain itu dari setiap instrumen yang dipakai dalam penelitian menunjukkan kriteria yang sangat valid, untuk data validasi instrumen sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

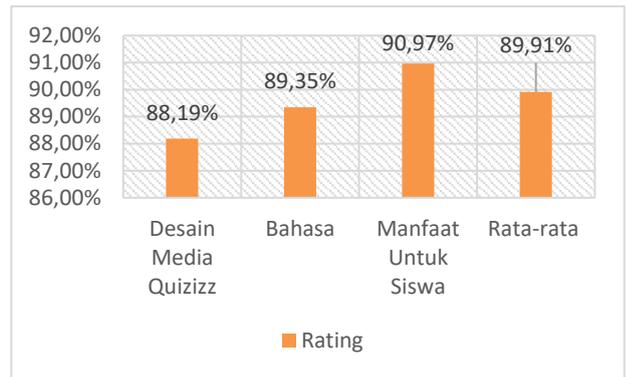
No	Jenis Instrumen	Rata-Rata Validasi	Kategori
1	Validasi Respon siswa	91,66	Sangat Baik
2	Lembar Observasi sikap	88,69%	Sangat Baik
3	Hasil Validasi Soal Tes	89,70%	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan beberapa instrumen yang dipakai pada riset dan pengembangan media ajar berbasis quizizz ini dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan penelitian.

2. Kepraktisan Media Quizizz

Dalam mendapatkan data terkait kepraktisan dari media pembelajaran berbasis quizizz dilakukan dengan memberikan angket respon setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan menggunakan media pembelajaran quizizz. Dalam angket yang diberikan terdapat indikator penilaian yang dapat diberikan siswa mulai dari desain media pembelajaran, bahasa yang dipakai dalam menyampaikan materi kemudian kebermanfaatan yang didapatkan peserta didik selama menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz. Skala likert digunakan dalam penentuan asesmen yang dilakukan oleh peserta didik terakait respon siswa yang diberikan. Untuk hasil respon siswa

dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Hasil Angket Respon Siswa.

Gambar 3 menunjukkan bahwa rata-rata 89,91% peserta didik memberikan respon positif untuk setiap indikator penilaian yang ada terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis quizizz. Dan hal tersebut dapat dikategorikan sangat baik apabila diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk materi dasar-dasar program keahlian.

3. Keefektifan Media Quizizz

Waktu yang dibutuhkan pada percobaan ini berkisar sekitar 2 minggu dengan akumulasi 2 kali pertemuan secara langsung. Tes dilakukan untuk mengukur hasil pembelajaran dari peserta didik. Untuk mengetahui adanya perbedaan atau dampak dari media ajar berbasis quizizz dilakukan pengujian parametric dari hasil tes yang dilakukan. Hal yang dilakukan pertama kali yaitu melakukan uji pra-syarat lalu uji kenormalan setelah itu dilakukan uji *parametric one sample T-test*.

Tabel 4. Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>			
	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
Nilai Sikap	.132	36	.115

Hasil pengujian kenormalan menunjukkan hasil nilai kesignifikansian (sig) $> 0,05$ dengan nilai $0,115 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dari hasil One Sample Kolmogornov-smirnov test tersebut mendapat keputusan bahwa nilai hasil belajar ranah afektif berasal dari populasi distribusi yang normal. Setelah itu untuk mengetahui ranah afektif dari peserta didik dari hasil uji coba dilakukan

pengujian dengan hasil seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Pengujian *One Sample Test*

<i>One Sample Test</i>			
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
Nilai Sikap	4.597	35	.000

Berdasarkan *one sample test* yang dilakukan diperoleh nilai kesignifikansiannya kurang dari 0,05 yaitu 0,000. Serta data hasil dari pengujian *one sample t-test* diketahui bahwasannya nilai kesignifikansiannya (*sig*) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dari hasil *one sample t-test* dapat diambil keputusan bahwa nilai hasil belajar siswa pada segi afektif di atas KKTP. Selain itu untuk ranah kognitif juga dilakukan uji normalitas menggunakan *one-sample Kolmogorov - smirnov test* sebagai salah satu uji prasyarat dalam melakukan pengujian hipotesis. Untuk hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Ranah Kognitif

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	Nilai Pretest	Nilai Posttest
N	36	36
Sig	.200	.108

Pada Tabel 6 dapat diperhatikan perolehan hasil pengujian yang dilakukan diperoleh hasil nilai pretest dan posttest >0,05 yaitu 0,200. Dari perhitungan pengujian *one sample kolmogorov-smirnov* yang telah dilakukan tersebut maka diketahui nilai kesignifikansiannya (*sig.*) > 0,05 oleh karena itu H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sehingga dari hasil *one sample kolmogorov-smirnov test* diambil keputusan bahwa nilai pretest dan posttest berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Berikutnya untuk menguji hipotesis dari ranah kognitif dilakukan dari hasil nilai pretest dan post test yang diperoleh. Untuk penjelasan terkait hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

- $H_0 : \mu = \mu_0$: Tidak ada peningkatan rerata Hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan media Quizizz.

- $H_1 : \mu > \mu_0$: Terdapat peningkatan rerata Hasil belajar siswa yang diberikan pembelajaran dengan media Quizizz.

Kemudian dilakukan pengujian menggunakan *T-test (Paired Sample)* guna melihat serta mengetahui hasil dari pretest dan posttest yang didapatkan dalam ranah kognitif.

Tabel 6. Hasil *Paired Sample T-test*

<i>Paired Samples Test</i>			
	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>
<i>Pretest-Posttest</i>	14.028	35	.001

Pada Tabel 6 dapat diperhatikan perolehan hasil pengujian yang dilakukan diketahui bahwa data dari nilai kesignifikansiannya <0,05 yaitu 0,000. Berdasarkan data pengujian yang telah dilakukan tersebut diketahui nilai kesignifikansian (*sig.*) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dari hasil *paired sample t-test* mendapatkan keputusan bahwa ada perbedaan pada pencapaian hasil belajar ranah kognitif siswa menggunakan media Quizizz dan sesudah menggunakan media Quizizz.

PENUTUP

Simpulan

Didasarkan pada data yang diperoleh ketika penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis quizizz dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat validitas media yang didapatkan dari ketika aspek mencapai rata-rata 88,75%, yang dimana media yang dikembangkan dalam kategori sangat valid. Terkait kepraktisan produk media belajar berbasis quizizz dari empat aspek indikator penilaian mendapatkan hasil rata-rata 87,29% yang termasuk dalam kriteria yang sangat baik. Hal itu memperlihatkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Ketiga keefektifan dari media berbasis quizizz dibagi dalam dua ranah yaitu afektif dan kognitif. Untuk ranah afektif sendiri diperoleh nilai hasil *t* hitung sebesar 4.597 dengan *df* 35 memperoleh T_{tab} 3,591 maka berdasarkan perolehan tersebut $T_{hit} > T_{tab}$. dari hasil tersebut maka dapat diambil keputusan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif lebih dari nilai KKTP

sehingga media Quizizz dikategorikan sangat efektif digunakan. Sedangkan untuk ranah kognitif dapat disimpulkan bahwa dari nilai pretest dan posttest yang telah dilaksanakan siswa, dapat disimpulkan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Sedangkan keefektifan media Quizizz berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil T_{hit} sebesar 14,028 dengan df 35 diperoleh T_{tab} 3,591 maka dari hasil tersebut $T_{hit} > T_{tab}$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif lebih dari nilai pretest sehingga media Quizizz dikategorikan efektif digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan beberapa informasi dimana bisa menjadi saran untuk dapat dilakukan penelitian lanjutan. Dimana dalam kegiatan pembelajaran semua aspek dan komponen berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran hal tersebut menunjukkan adanya korelasi dan keterkaitan antara satu komponen dengan komponen yang lain. Oleh karena itu disarankan dalam penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek dan objek serta model penelitian agar dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan presisi terkait ketercapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2021).

Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.

Falah, A. N. E., & Arsana, I. M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Untuk Materi Perpindahan Panas Siswa Smk Negeri 1 Driyorejo. *JPTM Unesa*, 12(02), 20–24..

Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25.

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.

Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.

Putri, N. W., & Dwijayanti, R. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi “Quizizz” Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan Bdp Di Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 985–991.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1, Sofyan Iskandar 2, Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

