

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Materi Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI

Fadah Fenny Permataisari
Universi Indonesia, Indonesia
Email : Faidahfenyunj@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis wordwall pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian serta mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Jenis Penelitian yang digunakan adalah research and development (RnD) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini bertempat di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta yang dilakukan pada bulan Juni 2024. Pengumpulan data dengan cara wawancara dengan guru SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang telah dikembangkan hasil validasi ahli diketahui bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI sangat layak untuk digunakan. Hasil rata – rata hasil dari ahli media adalah 95% dan ahli materi 96% maka dengan itu dikategorikan “sangat layak” sebagai media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Research and Development

Abstract

The purpose of this research is to develop interactive learning media based on wordwall in the subject of Personnel Governance Automation and to determine the feasibility of Quizizz-based learning media in the subject of Personnel Governance Automation class XI Office Management at SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. The type of research used is research and development (RnD) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method. This research took place at SMK Satya Bhakti 2 Jakarta which was carried out in June 2024. Data collection was conducted by means of interviews with teachers of SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. The feasibility of learning media is assessed by media experts and material experts. Data analysis was carried out by qualitative and quantitative analysis. Based on the research that has been carried out by Quizizz-based interactive learning media that has been developed as a result of expert validation, it is known that interactive learning media using Quizizz in the subject of Personnel Governance Automation class XI is very feasible to use. The average result

of media experts is 95% and material experts are 96%, so it is categorized as "very feasible" as an interactive learning media.

Keywords: *learning media, quizizz, research and development (RnD)*

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menmpatkan pendidikan sebagai prioritas yang utama (Situmeang et al., 2022). Karena, dengan adanya pendidikan Masyarakat bisa mengatasi permasalahan – permasalahan yang terjadi. Bagaimanapun, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi masalah – masalah yang ada disetiap tahapnya.

Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan (Susanti et al., 2023). Peranan teknologi sangat penting terutama dalam masyarakat di negara – negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, dikarenakan peranan dan fungsi teknologi sangat penting bagi kehidupan (Noperman, 2020). Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah berinteraksi dengan teknologi. Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini tentunya mempengaruhi segala aspek kehidupan, terkhusus pendidikan. Sebagaimana kita dapat ketahui, bahwa edutech adalah sebuah inovasi yang banyak membantu proses pembelajaran menjadi interaktif dan bervariasi, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat, serta keterlibatan mereka dalam belajar. Hal ini tentunya patut didukung oleh banyak pihak.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pada tahun 2020, dunia sempat digemparkan oleh adanya pandemi COVID-19 yang membuat adanya shifting pembelajaran menjadi online yang membuat guru berusaha untuk mencari media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Walaupun di tahun 2023– 2024 ini pandemi sudah selesai, namun nyatanya pembelajaran secara online dapat dipertimbangkan sebab sejalan dengan kemajuan teknologi informasi modern yang ada di abad 21 ini.

Kemajuan teknologi begitu cepat menuntut guru untuk dapat melihat keadaan sekitar agar dapat mengikuti perkembangan dunia Pendidikan, selain itu guru harus mampu dalam memilih metode pembelajaran atau media pembelajaran untuk peserta didik agar tidak mengalami kebosanan pada saat pembelajaran. Tantangan utama terletak pada menjaga minat belajar siswa agar tetap terlibat secara aktif dan mampu memahami nilai – nilai yang disampaikan melalui materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi tantangan dalam media pembelajaran interaktif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik serta mendukung keterlibatan siswa menjadi lebih aktif

(Riyadi & Wibawa, 2024). Dengan demikian penjelasan menurut para ahli tersebut tantangan dalam media pembelajaran interaktif adalah penerapan teknologi yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Juni 2024 di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, Ibu Nurul selaku guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, bahwa kesulitan siswa ketika menyelesaikan permasalahan terhadap pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dalam mengingat materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian itu sangat kurang. Kesulitan siswa dianalisis untuk mengetahui kemampuan yang sudah dan selanjutnya, hasil observasi menghasilkan bahwa siswa cenderung lebih ke sesuatu yang baru dan menyenangkan. Saat ini bahan ajar yang digunakan hanya dari buku dan guru memberikan materi bahan ajar menggunakan power point atau youtube dari materi pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

Dalam observasi ini peneliti melihat guru masih memberikan soal ulangan atau kuis harian hanya menggunakan lembar kertas soal dan lembar jawaban soal yang membuat siswa menjadi lebih pasif dalam pembelajaran karena tidak adanya hal yang baru dalam mengerjakan soal ulangan atau kuis harian (Citra & Rosy, 2020). Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan yaitu media berbasis website (Wijayanti et al., 2022). Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran (Pham, 2022);(Fadli, 2022). Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti (Aini, 2019);(Lim & Yunus, 2021).

Dalam penelitian ini digagas sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis Quizizz. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan Pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Menurut Nurlaela (2023) Quizizz yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Quizizz memiliki tampilan segar dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebagai aplikasi yang berbasis gamifikasi, quizizz memiliki unsur kreativitas, petualangan, inovasi, dan menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar bagi peserta didik.

Aplikasi quizizz sebagai sarana pembelajaran, salah satu kebijakan yang tertuang dalam Program Pendidikan Nasional 1999-2024, bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Pada tahun 2010, berbagai upaya akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk melengkapi sekolah dengan berbagai alat peraga dan sumber daya. Hal ini sesuai dengan UU Sisdiknas No. 2 Tahun 1989, yang menyatakan bahwa setiap sekolah dapat menyediakan kondisi pembelajaran yang sesuai sebagai langkah dalam menunjang pengenalan pendidikan.

Dikarenakan adanya keterbatasan kapasitas untuk melaksanakan pemerataan ruang kelas di Indonesia, guru perlu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dikelas sehingga siswa tidak merasa bosan dan pasif didalam

kelas. Selanjutnya pendapat Wuriyana (2022) aplikasi quizizz menampilkan kuis, game, diskusi, dan survei.

Di dalam aplikasi quizizz ada beberapa fitur yang dapat digunakan sebagai penunjang tujuan evaluasi pembelajaran, dan untuk melihat kinerja peserta didik, dll. Quizizz menyediakan berbagai macam konten yang menarik dan dapat dijadikan bahan dalam membuat soal yang lebih menarik untuk peserta didik dalam mengerjakan tugas, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Fitur – fitur yang digunakan dalam quizizz adalah Kuis Interaktif, Penilaian Otomatis, Pembelajaran Mandiri, Kelas Multi – Pemain, dll.

Aplikasi quizizz juga bisa digunakan pendidik untuk melihat siapa saja yang sudah mengerjakan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan paling cepat menjawab pertanyaan (Utomo, 2023). Selain itu pendidik juga dipermudah dalam melihat atau melakukan penilaian, penilaian ini dapat diunduh dengan format ms excel.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta, maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media berbasis website quizizz. Website quizizz dapat mengantarkan siswa melaksanakan ulangan harian atau kuis harian dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian yang lebih interaktif dan bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Dan di quizizz ini peserta didik bisa melihat langsung score secara otomatis dan guru juga bisa melihat pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawain.

Penelitian yang dilakukan oleh Anyan (2024) Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research & development* (R&D), dengan responden sebanyak 30 siswa SMK kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli media diperoleh skor rata-rata sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid atau sangat layak, sedangkan hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 90,15% dengan kategori sangat valid atau sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah (2021) Jenis Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan mengadaptasi model pengembangan ALDDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*). Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai dengan bulan Mei, yang mana sampel penelitiannya adalah 30 siswa kelas IV MI ALL-Islah Sidowayah Pasuruan. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz yang diterapkan pada pembelajaran tematik kelas IV di MI ALL-Islah Sidowayah Pasuruan. Pada tahap validasi produk, hasil validasi bersama ahli media memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak, validasi materi memperoleh skor 94% sangat layak.

Berdasarkan uraian analisis masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan Quizizz pada materi pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta; 2) Apakah

penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta pada bulan Mei hingga Juli 2024. Tujuannya adalah mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis website menggunakan platform Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui tahapan ini, produk media pembelajaran dirancang agar efektif dan sesuai standar pendidikan yang dibutuhkan.

Subjek penelitian melibatkan ahli media dari Universitas Negeri Jakarta serta ahli materi yang merupakan guru Manajemen Perkantoran di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada ahli media dan materi untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1–5 poin, di mana responden memberikan penilaian terhadap kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif kuantitatif untuk mengolah dan menyajikan hasil penilaian secara sederhana dan mudah dipahami. Penilaian kelayakan media pembelajaran didasarkan pada tanggapan ahli menggunakan skala Likert, yang mencakup lima pilihan, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Metode ini memberikan gambaran yang jelas tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kurikulum

Setelah dilakukan analisis kebutuhan maka dilanjutkan dengan menganalisis kurikulum apa yang diterapkan di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta khususnya pada Kelas XI Manajemen Perkantoran. Diketahui bahwa kurikulum yang dipakai di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta yaitu Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum tersebut terdapat capaian pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

Analisis Media

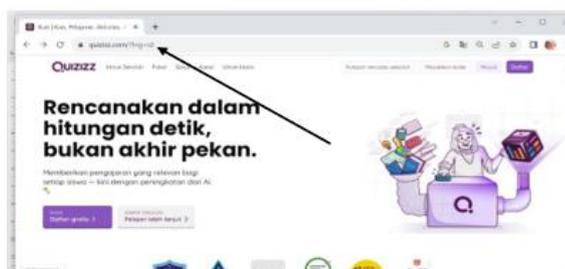
Penelitian ini menggunakan analisis media untuk menentukan media yang tepat untuk pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti pada analisis media pembelajaran yaitu saat guru memberikan soal ulangan atau kuis harian masih menggunakan lembar kertas soal dan lembar kertas jawaban pada saat ulangan harian. Namun terkadang jika hanya menggunakan media seperti itu akan membuat beberapa peserta didik mengalami kebosanan atau pasif dalam belajar sehingga motivasi belajar turun. Untuk lebih interaktif guru biasanya menyiapkan video pembelajaran dari youtube yang dapat ditonton oleh peserta didik.

Hubungan antara Motivasi Kerja dan Psychological Well-Being bagi Mahasiswa Magang

Tahap selanjutnya pengembangan media, dimana lingkungan pembelajaran didasarkan pada desain yang dibuat pada tahap perencanaan. Setelah lingkungan pembelajaran berhasil diciptakan, maka dilanjutkan ke tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

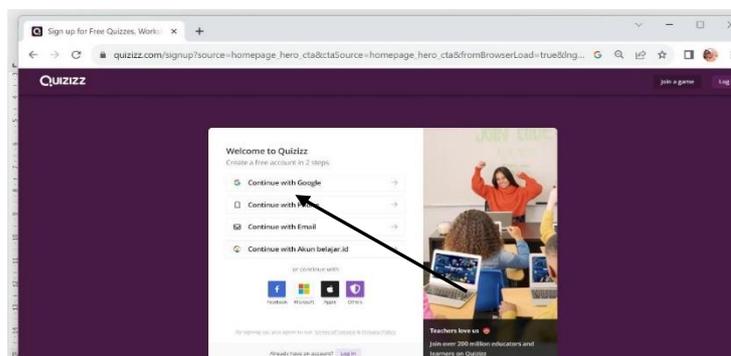
Tampilan educator atau Guru

Silahkan bapak atau ibu guru membuka link <https://quizizz.com/> lalu pilih sebagai guru.



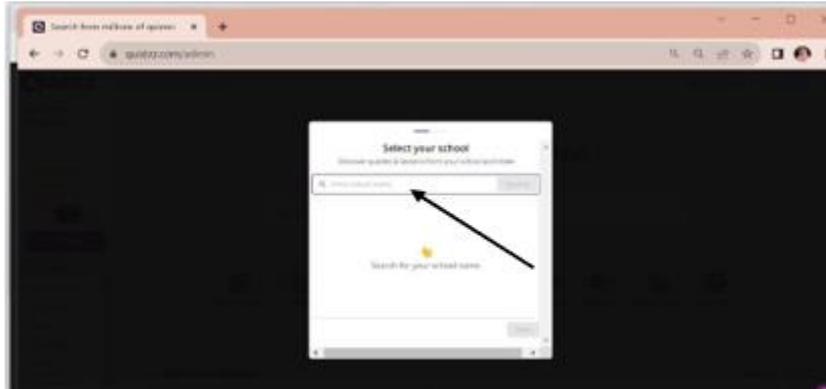
Gambar 2. Tampilan awa setelah membuka web Quizizz
Sumber : Diolah oleh Peneliti

1. Setelah bapak atau ibu guru masuk kedalam website dan pilih sebagai guru, selanjutnya bapak atau ibu guru login dengan menggunakan akun google (gmail atau email). Sebagaimana tampilan dibawah.



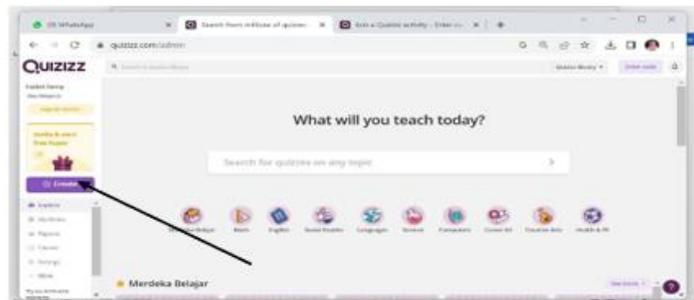
Gambar 3. Tampilan login page atau masuk akun
Sumber : Diolah oleh Peneliti

Setelah bapak atau ibu guru masuk menggunakan akun google (gmail atau email) akan muncul tampilan ketik nama sekolah, maka bapak atau ibu guru menetik nama sekolah tersebut.



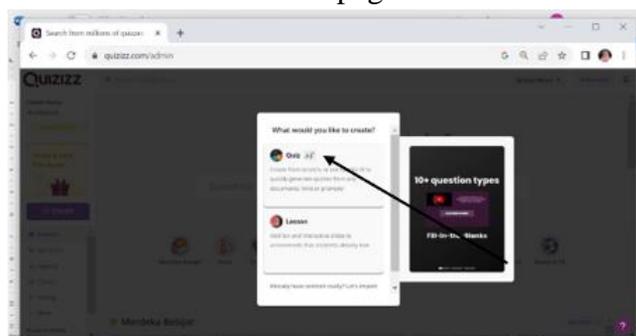
Gambar 4. Tampilan ketik nama sekolah
Sumber : Diolah oleh Peneliti

Selanjutnya bapak atau ibu guru ketik nama sekolah yang diinginkan, maka selanjutnya bapak atau ibu guru dapat membuat soal dengan klik create di pojok kiri atas.



Gambar 5. Tampilan klik create untuk membuat soal
Sumber : Diolah oleh Peneliti

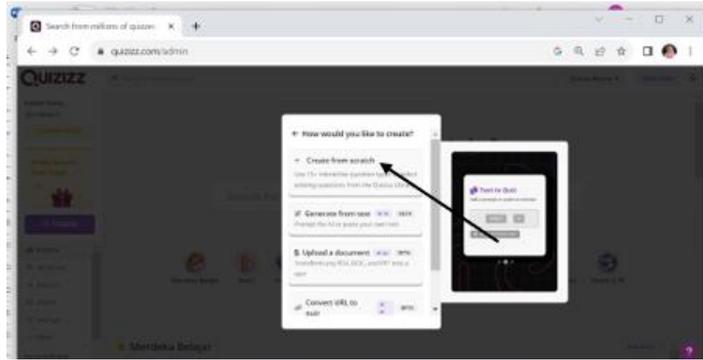
2. Selanjutnya bapak atau ibu guru bisa memilih pilihan quiz untuk membuat soal dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.



Gambar 6. Tampilan memilih pilihan quiz
Sumber : Diolah oleh Peneliti

Selanjutnya Bapak/Ibu memilih quiz pada tampilan diatas, maka Bapak/Ibu selanjutnya memilih create from scratch atau membuat dari awa.

- 3.



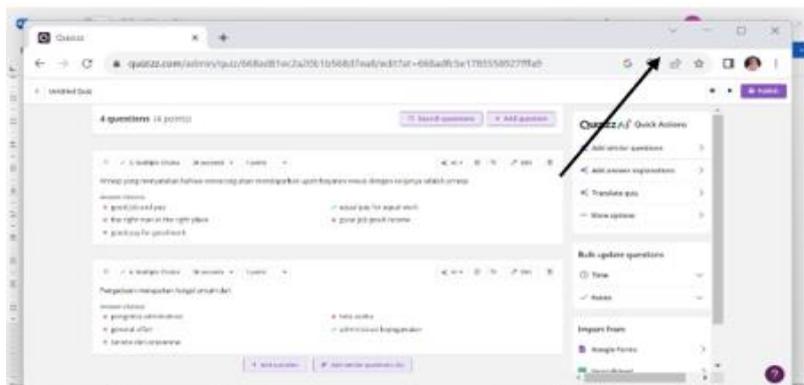
Gambar 7. Tampilan memilih create from scratch
Sumber : Diolah oleh Peneliti

- Langkah selanjutnya Bapak/Ibu bisa memilih add a new quiz dan bisa memilih membuat soal dengan Pilihan Ganda, Pemahaman, dan Memilih Bagian yang Kosong. Sebagai contoh, saya akan memilih membuat soal Pilihan Ganda lalu tulis soal yang sudah dibuat dan pilihan jawaban yang benar.



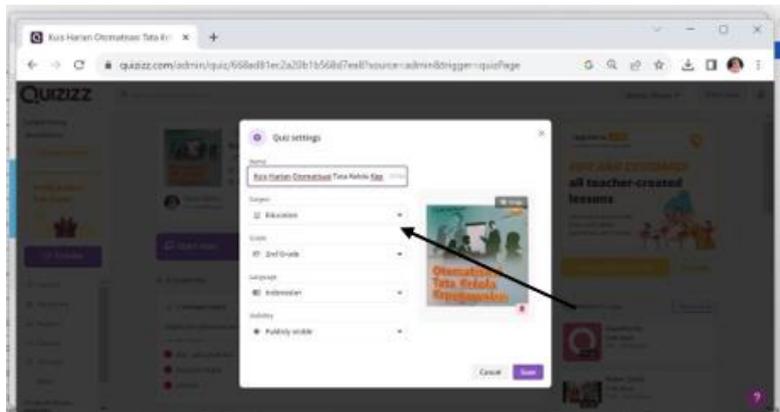
Gambar 8. Tampilan membuat soal dan jawaban
Sumber : Diolah oleh Peneliti

- Setelah Bapak/Ibu selesai membuat soal maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawah dan memilih publish pada pojok kanan atas.

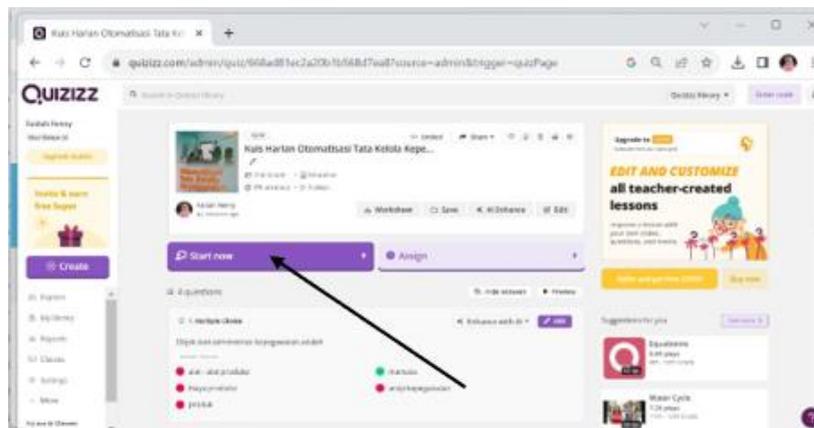


Gambar 9. Tampilan publish soal
Sumber : Diolah oleh Peneliti

- Setelah Bapak/Ibu publish soal maka akan muncul tampilan “quiz setting”. Sebagai contoh saya memberikan nama pada kuis tersebut adalah Kuis Harian Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian untuk kelas 11 atau 2nd Grade dan memberikan gambar, setelah selesai memberikan nama pada quiz setting Bapak/Ibu bisa klik save lalu klik starts now pada tampilan dibawah.



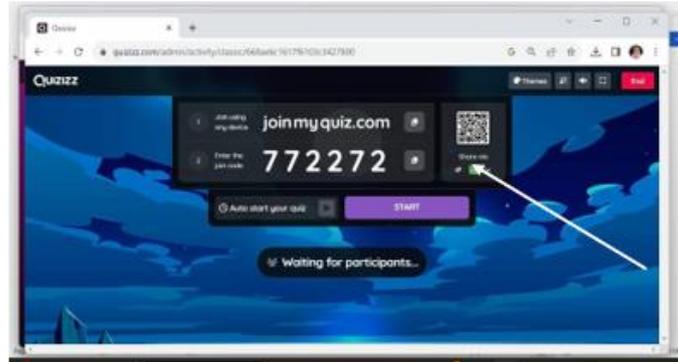
Gambar 10. Tampilan quiz setting
Sumber : Diolah oleh Peneliti



Gambar IV.12 Tampilan starts now
Sumber : Diolah oleh Peneliti

- Setelah bapak atau ibu guru men-klik starts now maka akan keluar kode quizizz yang akan dikerjakan oleh peserta didik dan kode tersebut di share ke peserta didik. Sebagai tampilan dibawah ini.

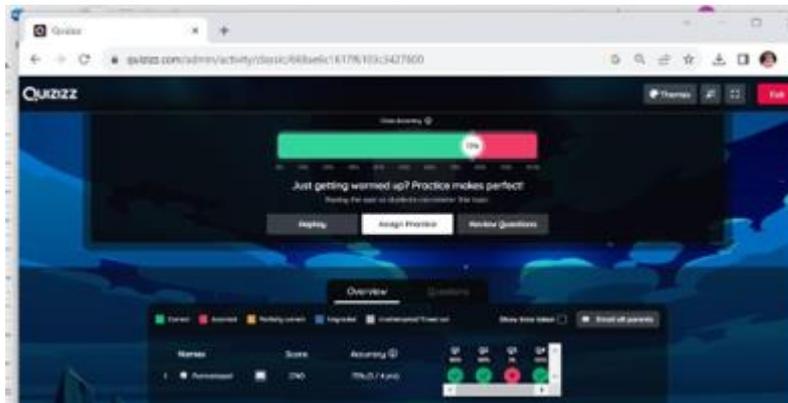
Hubungan antara Motivasi Kerja dan Psychological Well-Being bagi Mahasiswa Magang



Gambar I2. Tampilan kode kuis

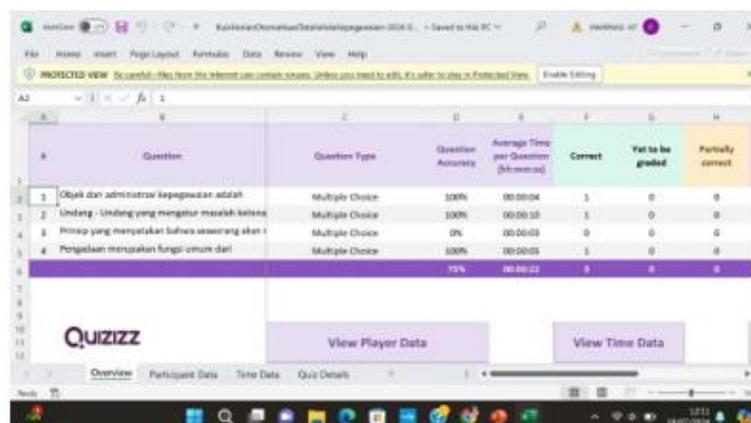
Sumber : Diolah oleh Peneliti

8. Setelah guru share kode kuis ke peserta didik dan peserta didik join kuis tersebut, maka guru dapat melihat penilaian otomatis di score on board. Sebagai contoh punya saya, dengan nama Permatasari dan score 2740 dengan accuracy 75% (3/4 points) dan hasil penilaian yang dapat di download dengan file ms. excel.



Gambar I3. Tampilan score on board

Sumber : Diolah oleh Peneliti



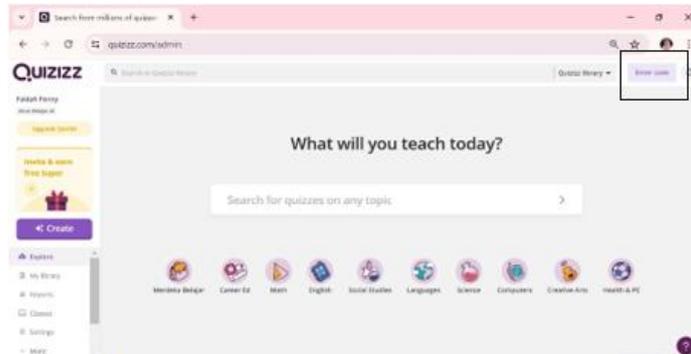
Question	Question Type	Question Accuracy	Average Time per Question (Seconds)	Correct	Yet to be graded	Partially correct
1. Objek dan administrasi kepegawaian adalah	Multiple Choice	100%	00:00:04	1	0	0
2. Undang-Undang yang mengatur masalah ketenagakerjaan	Multiple Choice	100%	00:00:10	1	0	0
3. Prinsip yang menyatakan bahwa seseorang akan	Multiple Choice	0%	00:00:03	0	0	0
4. Pengalihan merupakan fungsi umum dari	Multiple Choice	100%	00:00:05	1	0	0
		75%	00:00:22	3	0	0

Gambar I4. Tampilan penilaian di ms. excel

Sumber : Diolah oleh Peneliti

Tampilan untuk Peserta Didik

1. Buka website <https://quizizz.com> lalu login menggunakan akun google (gmail atau email), setelah login lalu pilih enter code untuk masukkan kode kuis yang sudah diberikan oleh guru.

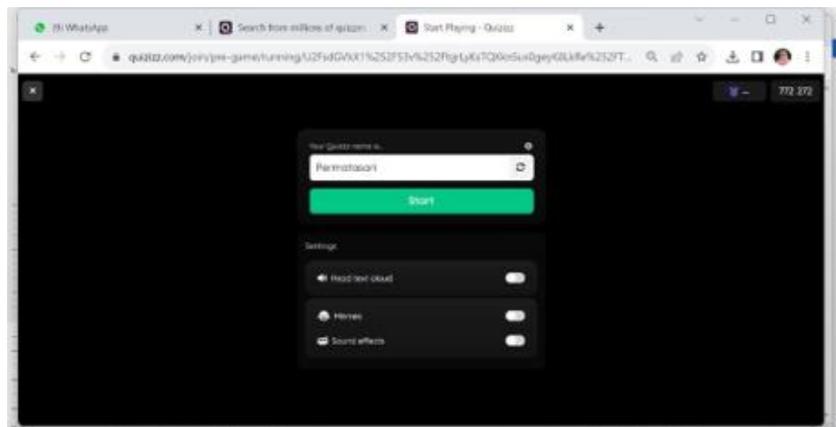


Gambar I5. Tampilan enter code
Sumber : Diolah oleh Peneliti

2. Setelah peserta didik login, masukkan kode quizizz yang sudah di share oleh guru. Sebagai contoh kode kuis punya saya lalu pilih join dan akan keluar tampilan memberikan nama peserta didik, sebagai contoh nama “Permatasari” lalu pilih start.

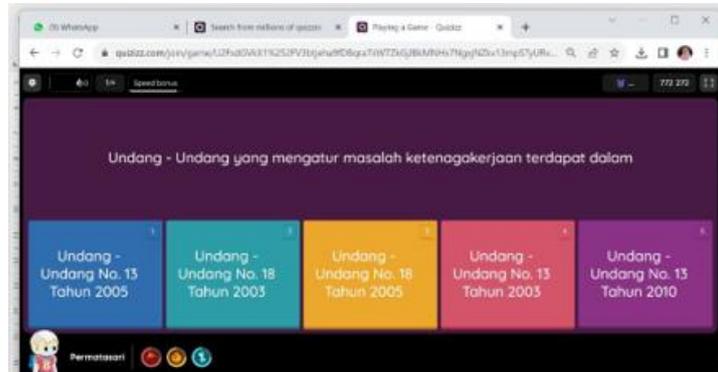


Gambar 16. Tampilan masukkan kode kuis
Sumber : Diolah oleh Peneliti



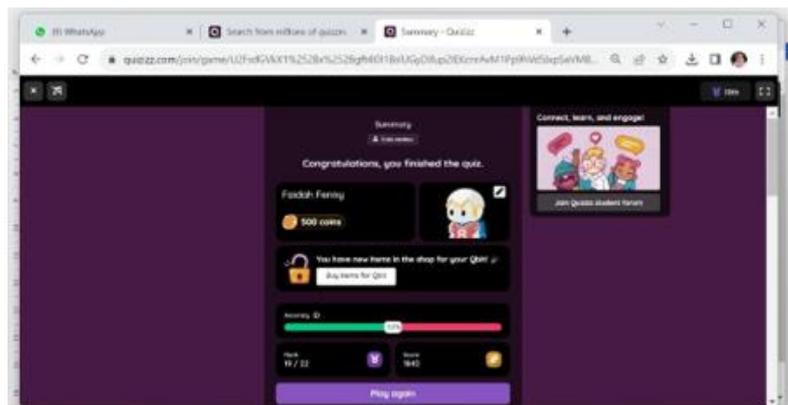
Gambar IV.18 Tampilan ketik nama peserta didik
Sumber : Diolah oleh Peneliti

3. Setelah peserta didik memasukkan kode kuis tersebut men-klik join dan masukkan nama peserta didik, maka akan keluar tampilan soal kuis yang sudah dibuat oleh guru dan bisa menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar I8. Tampilan soal
Sumber : Diolah oleh Peneliti

4. Setelah peserta didik menjawab semua pertanyaan, maka akan keluar score otomatis dari kuis tersebut.



Gambar I9. Tampilan score peserta didik
Sumber : Diolah oleh Peneliti

Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian merupakan proses sistematis untuk memeriksa, membersihkan, mengorganisir, menginterpretasi, dan menyajikan data yang dikumpulkan dalam suatu studi penelitian. Pada tahap analisis data menganalisis seluruh data dari ahli media dan ahli materi. Analisis data penelitian ini disajikan pada informasi dibawah ini.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Para ahli media menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif yaitu usability, functionaity, dan komunikasi visual. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu guru. Skor dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Tabel berikut ini menunjukkan bagaimana para ahli materi menghitung hasil penilaian.

Tabel 1. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli	Jumlah Skor	Jumlah Skor yang
----	-----------------	----------	-----------	-------------	------------------

		Media	Tiap Aspek	diharapkan	
1	<i>Usability</i>	1	5	38	40
		2	5		
		3	4		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
		7	4		
		8	5		
2	<i>Functionality</i>	1	4	40	43
		2	5		
		3	5		
		4	5		
		5	4		

Berikut ini adalah hasil penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli media :

Tabel 2. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan
	<i>Usability</i>	8	38	40	95%
	<i>Functionality</i>	9	40	42	95,23%
	Komunikasi Visual	12	54	58	93,10%
	Jumlah	29	132	140	
	Skor Rata – Rata				95%

Pada tabel 2 dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli media, didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Usability sebesar 95%, aspek Functionality sebesar 95,23%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 93,10%, sehingga didapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu 95%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis website Quizizz dalam penelitian ini berada dalam kriteria “Sangat Layak”.

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Materi

Para ahli materi menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif yaitu desain pembelajaran, isi materi (content), serta bahasa dan komunikasi. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu guru. Skor dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Tabel berikut ini menunjukkan bagaimana para ahli materi menghitung hasil penilaian.

Tabel 3. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Materi	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
1	Desain Pembelajaran	1	5	30	30
		2	5		

		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
		1	5		
		2	5		
	Isi Materi (<i>Content</i>)	3	5		
2		4	5	40	40
		5	5		
		6	5		
		7	5		
		8	5		
		1	4		
		2	4		
	Bahasa dan	3	4		
3	Komunikasi	4	4	31	35
		5	5		
		6	5		
		7	5		

Berikut ini adalah hasil penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi :

Tabel 4. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan
	Desain Pembelajaran	6	30	30	100%
	Isi Materi (<i>Content</i>)	8	40	40	100%
	Bahasa dan Komunikasi	7	31	35	88,57%
Jumlah		21	101	105	
	Skor Rata – Rata				96%

Pada tabel 4. dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli materi, didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran sebesar 100%, aspek Isi Materi (*Content*) sebesar 100%, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 88,57%, sehingga didapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu 96%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis website Quizizz dalam penelitian ini berada dalam kriteria “Sangat Layak”.

Kajian Produk

Dalam kajian produk ini, pengembangan media pembelajaran Quizizz berhasil dibuat oleh peneliti dan telah diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta merupakan modul penggunaan atau tutoria yang peneliti buat secara online. Berikut adalah kajian produk dalam penelitian ini.

Revisi Tahap 1

Pada revisi tahap satu ini dilakukan dengan berdasarkan komentar atau saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi. Saran tersebut peneliti pahami untuk melakukan perubahan pada media pembelajaran berbasis Quizizz yang telah dibuat dengan saran tersebut. Berikut ini peneliti sajikan komentar dari para ahli.

Aspek Media

Aspek media merujuk pada berbagai elemen atau karakteristik yang terkait dengan media baik dalam konteks komunikasi, teknologi informasi atau pengajaran dan pembelajaran. Bagian dari modul media pembelajaran yang yang direvisi dan diperbaiki berdasarkan hasil komentar serta saran ahli media dijabarkan dibawah ini.

Tabel 5. Revisi Tahap 1 Berdasarkan Saran/Komentar Ahli Media

No	Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Menambahkan cover dengan logo UNJ dan kampus Merdeka		
2	Perubahan tanda tunjuk yang lebih bagus		

Aspek Materi

Aspek materi merujuk pada berbagai elemen atau karakteristik yang terkait dengan isi atau konten yang disampaikan melalui media, terutama dalam konteks pendidikan, komunikasi, atau informasi. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi tidak ada komentar atau saran perbaikan dari ahli materi yang mengakibatkan perubahan pada modul penggunaan quizizz.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengolah hasil penelitian berdasarkan poin – poin yang diberikan dalam rumusan masalah. Nantinya pertanyaan – pertanyaan tersebut

dibahas berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian website media pembelajaran. Dibawah ini peneliti menguraikan pembahasan temuan penelitian.

Pengembangan Media Pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang didalamnya terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Namun saat ini peneliti hanya sampai tahap ketiga dikarenakan batas waktu yang tidak memadai. Dalam pengembangan ini diawali dengan melakukan analisis terhadap ahli media dan ahli materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kelayakan Media Pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian

Kesesuaian lingkungan pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian, pada penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Kuesioner yang dibagikan kepada para ahli digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun penjabaran dari data hasil pengujian sebagai berikut.

Hasil Kelayakan Ahli Media

Dalam uji kelayakan oleh ahli media menggunakan tiga aspek penilaian yang diadaptasi oleh (Wahono, 2006) dalam menentukan kelayakan website yaitu, aspek usability (penggunaan), functionaity (fungsional), dan komunikasi visual. Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli media yang terdiri dari satu dosen. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh satu ahli media didapatkan hasil rata – rata pada aspek Usability sebesar 95%, aspek Functionaity sebesar 95,23%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 93,10%, sehingga didapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu 95%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel III.3 maka media pembelajaran berbasis website Quizizz dalam penelitian ini berada dalam kriteria “Sangat Layak”.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Dina Lorenza Situmeang, Nunik Ardiana, dan Sinar Depi Harahap dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Kelas X SMA Negeri 1 Kolang”. Vaidator ahli media memperoleh nilai rata – rata persentase sebesar 91% diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”.

Hasil Kelayakan Ahli Materi

Dalam uji kelayakan oleh ahli materi menggunakan tiga aspek dalam menentukan kelayakan website yaitu, aspek design, aspek isi materi (content), serta aspek bahasa dan komunikasi. Ketiga aspek tersebut diadaptasi oleh (Kustandi, 2011). Data tersebut diperoleh dari satu orang ahli materi yaitu terdiri dari satu guru. Berdasarkan hasil pengujian kelayakan oleh satu ahli materi didapatkan hasil rata – rata pada aspek Desain Pembelajaran sebesar 100%, aspek Isi Materi (Content) sebesar 100%, dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 88,57%, sehingga didapatkan rata – rata persentase kelayakan yaitu 96%. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel maka media pembelajaran berbasis website Quizizz dalam penelitian ini berada dalam kriteria “Sangat Layak”.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Ranti Cahyaningtyas dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pelajaran Benda dan

Kegunaannya Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar”. Vaidator ahli materi memperoleh rata – rata nilai sebesar 85,71% diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis website menggunakan platform Quizizz pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di kelas XI SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Pengembangan media dilakukan dengan metode *Research and Development* (RnD) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji kelayakan media oleh ahli media dan materi menunjukkan hasil yang sangat layak, dengan persentase masing-masing 95% dan 96%. Implikasi teoritisnya, penelitian ini memberikan pengetahuan baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website dan menghasilkan produk pembelajaran yang bermanfaat.

BIBLIOGRAFI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 68–78.
- 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.
- Fadli, K. I. M. T. A. Z. H. F. M. A. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(Vol. 1 No. 4 (2022): November 2022), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>
- Firmansyah, A. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz pada pembelajaran tematik Kelas IV MI Al-Islah Sidowayah Pasuruan*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers’ perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436.
- Noperman, F. (2020). *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi sepanjang masa untuk kemajuan peradaban*. Unib press.
- Nurlaela, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2023). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz dengan Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 140–149. <https://doi.org/10.33369/diksa.v9i2.31821>
- Pham, A. (2022). University students’ attitudes towards the application of Quizizz in learning English as a foreign language. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(19), 278–290.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis

- Quizizz pada pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Situmeang, D. L., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), 43–51.
- Susanti, S. N., Hermawan, N. A., & Pattihahuan, A. (2023). Kemajuan teknologi dan pemahaman terhadap minat generasi Z dalam berinvestasi di pasar modal. *Jurnal Pijar*, 1(2), 76–82.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>
- Wuriyana, E. A., & Rosyidi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 607–616. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>

Copyright holder:

Fadah Fenny Permatasari (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

