

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL DRILL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATAPELAJARAN TIK KELAS VII DI SMPN 4
KUNINGAN**

Vera Fitria El-Humaira¹ , Ahmad Fajri Luthfi²

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,STKIP Muhammadiyah
Kuningan

e-mail : vayumi83@gmail.com

e-mail : ahmadfajrilutfi@upmk.ac.id

ABSTRACT

SMP Negeri 4 Kuningan has implemented ICT learning starting at the beginning of the 2022-2023 school year. According to Mr. Anton Susanto, A.Md. as a grade 7 ICT teacher at SMPN 4 Kuningan said that in his experience while teaching ICT there are several things that are often complained about students' learning interests that sometimes go up and down, students who are not focused when the teacher explains or provides material conventionally or classically.

In this proposal, the author uses an experimental method with a drill approach because the research to be carried out is to know the comparison of independent variables and dependent variables. The variable tried in this study is the application of the drill model to improve student learning outcomes in ICT subjects.

Keyword : *Method a drill, Quizizz, ICT subject*

ABSTRAK

SMP Negeri 4 Kuningan telah melaksanakan pembelajaran TIK mulai awal tahun ajaran 2022-2023. Menurut Pak Anton Susanto, A.Md. selaku guru TIK kelas 7 di SMPN 4 Kuningan menyampaikan bahwa dalam pengalamannya selama mengajar TIK ada beberapa hal yang seringkali dikeluhkan terkait minat belajar siswa yang terkadang naik dan turun, siswa yang tidak terfokus ketika guru menerangkan atau memberikan materi secara konvensional atau *classical*.

Dalam proposal ini, penulis menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *drill* karena penelitian yang akan dilakukan adalah ingin mengetahui perbandingan dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang dicobakan dalam penelitian ini adalah penerapan *drill* model menggunakan quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

Kata Kunci : *Metode Drill, Quizizz, ICT*

PENDAHULUAN

Sejalan dengan perubahan waktu, kemajuan di bidang teknologi di bidang komputer semakin pesat dan perkembangannya sangat cepat di segala lini kehidupan. Memang tidak dapat dipungkiri, penggunaan teknologi komputer pada masa ini tidak lagi dijadikan sekedar hobi atau sebagai ajang adu gengsi, melainkan sudah menjadi sebuah tuntutan profesi, baik yang bergerak di bidang pemerintahan, negeri maupun swasta, kelompok atau perorangan, tidak terkecuali di bidang pendidikan.

Yang paling disoroti pemanfaatan teknologi ini adalah dalam bidang pendidikan atau sekolah, karena pada bidang pendidikan inilah sebagai pioner yang diharapkan akan mampu menciptakan kembali ilmu-ilmu baru yang setiap waktu dapat dikembangkan dan dirasakan manfaatnya oleh segenap manusia.

SMP Negeri 4 Kuningan telah melaksanakan pembelajaran TIK mulai awal tahun ajaran 2022-2023. Menurut Pak Anton Susanto, A.Md. selaku guru TIK kelas 7 di SMPN 4 Kuningan menyampaikan bahwa dalam pengalamannya selama mengajar TIK ada beberapa hal yang seringkali dikeluhkan terkait minat belajar siswa yang terkadang naik dan turun, siswa yang tidak terfokus ketika guru menerangkan atau memberikan materi secara konvensional atau *classical*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis terdorong untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi positif bagi seluruh peserta didik dalam memperkuat minat belajarnya

khususnya pada mata pelajaran TIK. Menurut Purba (2019, hlm 33), *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu pembelajaran berbasis game, seakan-akan pengguna aplikasi dibawa ke aktivitas yang membuat kelas menjadi terasa menyenangkan dan interaktif.

Pembelajaran berbantuan komputer bertujuan agar peserta didik lebih memahami dan cepat dalam penyerapan materi dengan bantuan berbagai macam media pembelajaran. Namun kegiatan pembelajaran saat ini kenyataannya masih banyak pembelajaran yang kurang membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, perlunya inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih menarik minat siswa dan lebih memberikan kebebasan berdiskusi kepada siswa. Atas dasar itulah penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dengan menggunakan model *drill*.

Berdasarkan hal tersebut penulis terdorong untuk membuat judul PTK **“Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Dengan Menggunakan Model *Drill* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMPN 4 Kuningan”**.

1. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan

aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan dalam istilah komputer, kata interaktif berarti dialog antara komputer dan komputer atau antara komputer dengan terminal.

Media pembelajaran interaktif menurut Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.

2. Quizizz

Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Aplikasi ini sifatnya *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai.

Pendapat Guhlin (2016) yang mengungkapkan tentang *Quizizz*: *Quizizz allows you to create multi-player quizzes that work on almost any device. What's more, you can access others' assessments that can be completed in class or assigned as homework. With your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the Quizizz. Then students, working at their own pace, complete the quiz using any Internet-*

connected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.

3. Model Drill

Metode *drill* menurut Ramayulis disebut latihan siap dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukan secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan siapsiagakan (Ramayulis, 2010: 349).

Pendapat ini menggambarkan bahwa metode *drill* tersebut menekankan pada pembelajaran yang bersifat latihan siap untuk keterampilan. Pembelajaran yang

dilaksanakan untuk metode ini dimana materi yang akan diajarkan menuntut untuk pada sebuah penguasaan keterampilan peserta didik agar mereka memiliki ketangkasan yang langsung dapat siap dalam pengetahuan diri sendiri.

3. METODE

Metode penelitian menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian bisa digambarkan sebagai berikut :

freetest-posttest control design.

R	O1	X	O3
R	O2	X	O4

Menurut Sugiyono, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara *random* (R) kemudian kelompok-kelompok tersebut diberi *freetest* (O1 dan O2). kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Setelah itu kedua kelompok tersebut diberi *posttest* (O3 dan O4).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMKN 4 Kuningan. Sampel nya sebagai berikut:

No	Kelas	Siswa laki-laki	Siswa perempuan	Jumlah
1.	VII C	11	4	15
2.	VII G	6	9	15

4. HASIL PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Uji Indeks Gain

Cara menghitung indeks gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{SMI} - \text{skor pretes}}$$

b. Uji Normalitas

Dengan mengambil $\alpha=0,05$ dapat di simpulkan bahwa jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dari tabel di atas di peroleh $L_{hitung} = 0,202351$ dan $L_{tabel} = 0,220$ maka $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,202351 < 0,220$, data nilai posttest tersebut berdistribusi normal.

c. Uji Signifikansi

Perumusan Hipotesis:

H_0 = Perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas eksperimen tidak signifikan.

H_1 = Perbedaan antara hasil pretest dan posttest kelas eksperimen signifikan.

Dari statistik uji diperoleh $t_{hitung} = 14$. Dengan mengambil taraf signifikansi $\alpha=0,05$, $dk = 15-2=13$, $t_{hitung} = 14,78$,

$t_{\text{tabel}}=2,160$ dapat di simpulkan bahwa data signifikan.

2. Analisis Data Angket

- a. Hasil yang diperoleh dari data angket no 1
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 69, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 1 yaitu terdapat 92%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.
- b. Hasil yang diperoleh dari data angket no 2
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 67, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 2 yaitu terdapat 89,33%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.
- c. Hasil yang diperoleh dari data angket no 3
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 73, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 3 yaitu terdapat 97,33%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.
- d. Hasil yang diperoleh dari data angket no 4
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15

responden, yaitu sebanyak 59, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 4 yaitu terdapat 78,66%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong kuat.

- e. Hasil yang diperoleh dari data soal no 5
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 59, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 5 yaitu terdapat 78,66%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong kuat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Diagram 4.5 berikut:
- f. Hasil yang diperoleh dari data angket no 6
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 67, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 6 yaitu terdapat 89,33%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.
- g. Hasil yang diperoleh dari data angket no 7
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 62, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 7 yaitu terdapat 82,66%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan

interpretasi tergolong sangat kuat.

- h. Hasil yang diperoleh dari data angket no 8
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 52, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 8 yaitu terdapat 69,33%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong kuat.
- i. Hasil yang diperoleh dari data angket no 9
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 69, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 9 yaitu terdapat 92%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.
- j. Hasil yang diperoleh dari data angket no 10
Skor total yang diperoleh dari perhitungan 15 responden, yaitu sebanyak 65, artinya persentase kelompok responden untuk item nomor 10 yaitu terdapat 86,66%, dan berada diantara 80% – 100%, dengan interpretasi tergolong sangat kuat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil uji *indeks gain* pada penerapan metode drill berbasis quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII, menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik, terbukti pada siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 45 atau sebesar 65% dibandingkan dengan kelas kontrol yang kenaikannya hanya sebesar 30 atau 50%. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan metode drill berbasis quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan pembelajaran metode drill berbasis quizizz di kelas eksperimen secara keseluruhan dapat dinilai baik, terbukti dari 10 pernyataan yang diberikan menghasilkan rata-rata skor 85%. Artinya dari keseluruhan pernyataan yang telah diisi oleh peserta hasilnya cukup baik dalam merespon pembelajaran menggunakan metode drill berbasis quizizz dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Adanya Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji signifikansi Dari statistik uji diperoleh $t_{hitung} = 14$. Dengan mengambil taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, $dk = 15 - 2 = 13$, $t_{hitung} = 14,78$, $t_{tabel} = 2,160$ dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, $14,78 > 2,160$ maka hasil pretest dan posttest kelas eksperimen signifikan.

B. Saran

1. Dengan menggunakan metode drill berbasis quizizz, guru diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran ini.
2. Penerapan metode drill berbasis quizizz semoga dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. 2011.

Strategi Belajar Mengajar.

Bandung: Pustaka Setia.

Trianto. 2010. Model

Pembelajaran Terpadu.

Jakarta: Bumi Aksara

Siregar, E dan H. Nara. 2011.

Teori Belajar dan

Pembelajaran. Bogor:

Ghalia Indonesia.

Kusuma, Indra, I. 2022.

Penerapan Metode Drill

dalam Meningkatkan Hasil

Belajar TIK Menggunakan

Menu dan Ikon pada

Microsoft Word 2007 pada

Siswa Kelas X MIPA 1

Semester II SMA Negeri 1

Pasirian Lumajang. Jurnal

Terapan Pendidikan Dasar

dan Menengah Vol. 2, No.

3 hal. 1-9

Tajuddin, Novyal, Yohanes

Primadiyono, dan Dhidik

Prastiyanto. 2016.

Efektivitas Metode Drill

Berbantu Handout dalam

Materi Membuat Dokumen

Sederhana Microsoft Excel

pada Siswa Kelas VIII

SMP Negeri 2 Batang.

Jurnal Edu Komputika 3

(2). Hal. 1-7.

<https://repository.uir.ac.id/2009/1/metode%20drill%20dalam%20pembelajaran%20Opai.pdf> diakses pada hari

selasa, 7/03/2023, pukul

21.07

21.07

21.07

<http://eprints.unm.ac.id/20720/>

diakses pada hari selasa,

07/03/2023 pukul 21.32

<http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf> diakses pada hari

selasa, 07/03/2023 pukul

21.15

21.15

21.15

<http://invotek.ppj.unp.ac.id/index.php/invotek/article/view/409/97> diakses pada hari

selasa, 7/3/2023 pukul

22.34 (INVOTEK: Jurnal

Inovasi, Vokasional dan

Teknologi, Vol. 19 No. 1,

2019)

2019)

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567> diakses

pada hari selasa, 7/3/2023 pukul

22.45

22.45

22.45