

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ BERBASIS KEARIFAL
LOKAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERDASAR PADA KURIKULUM
MERDEKA DI SMP DHARMA YADI MAKASSAR**

Ceceng Perawati¹, Abd Rahman Rahim², Andi Paida³

¹Universitas Muhammadiyah Makassar

²Universitas Muhammadiyah Makassar

³Universitas Muhammadiyah Makassar

¹cecengverawati@gmail.com, ²Abdrahman@unismuh.ac.id,

³Paida@unismuh.ac.id

ABSTRACT

Development of Quizziz Learning Media Based on Local Wisdom in Text Learning Based on the Independent Curriculum at Dharma Yadi Makassar Junior High School. This research aims to develop a digital learning media of procedural texts with a quizziz application based on local wisdom in grade VII junior high school students. This study uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Research data was obtained through observation, interviews, and questionnaires. Data analysis was carried out by qualitative and quantitative analysis. The product feasibility test was carried out by Indonesian teachers and 10 grade VII students of SMP Dharma Yadi Makassar. The results obtained from the development of procedural text teaching materials with the quizziz application based on local wisdom in grade VII junior high school, received an assessment with very good criteria. The results of the validation of the assessment of Indonesian teachers received an average percentage of 93.3% and 94.4%, and the assessment of student responses received an average percentage of 89.2%. Thus, it can be concluded that the procedural text digital teaching material product with the quizziz application based on local wisdom for grade VII junior high school students is very feasible to be used in teaching and learning activities.

Keywords: quizziz media development, based on local wisdom

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasar Pada Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital teks prosedur dengan aplikasi quizziz berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kelayakan produk dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dan 10 orang peserta didik kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar. Hasil yang diperoleh dari pengembangan materi ajar teks prosedur dengan aplikasi quizziz berbasis kearifan lokal kelas VII SMP, mendapatkan penilaian dengan

kriteria sangat baik. Hasil validasi penilaian guru Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata persentase 93,3% dan 94,4%, dan penilaian respon peserta didik mendapatkan rata-rata persentase 89,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk materi ajar digital teks prosedur dengan aplikasi quizziz berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VII SMP sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: pengembangan media *quizziz* berbasis kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dalam menciptakan berbagai desain pembelajaran, baik berupa strategi, metode dan berkaitan dengan administratif atau desain implementasi pembelajarannya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, menjadi tugas yang sangat berat bagi pendidik untuk mensukseskan dari tujuan suatu pembelajaran. Begitupun dengan peserta didik menjadi tugas yang pokok dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan, untuk dapat menjadi generasi muda yang cerdas.

Perkembangan industri 4.0 menjadikan ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi, yang mempunyai tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup, sehingga

manusia lebih terhormat dan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia.

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Nadiem membuat kebijakan merdeka belajar bukan tanpa alasan. Pasalnya, penelitian *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara (Hartono et al., 2023)

Konsep merdeka belajar merupakan bagian dari Lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan

yang didalamnya terdapat unsur fleksibilitas terhadap kebebasan dan keterbukaan diri sebagai institusi pendidikan yang berkontribusi untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa di era revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* (Suhartono, 2021).

Seiring teknologi yang terus maju dan berkembang, demikian pula bidang pendidikan, salah satunya adalah penggunaan dari sebuah media pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran adalah benda atau gambar dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyampaikan informasi pada saat mengkomunikasikan materi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Sari et al., 2022).

Quiz-quizziz adalah salah satu dari berbagai bentuk sebuah media pembelajaran, yang sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media quiz-quizziz adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur, diantaranya ada fitur sebuah game, yang mana

sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang memudahkan peserta didik yaitu peserta didik dapat mengenal kearifan lokal wilayah sekitar. Sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Suasana pendidikan belajar tidak terpisahkan dari kearifan lokal dan tradisi sosial, yaitu mempraktikkan kepemimpinan demokratis; sosial mempelajari kurikulum atas dasar sosial pendekatan rekonstruksi; yang diperlukan untuk mengembangkan konten, model atau pendekatan, sumber daya, media pembelajaran penilaian kontekstual dan otentik (Suarsini et al., 2020).

Dengan menerapkan kearifan lokal, sekolah dapat berkembang sebagai pusat kompetensi kebudayaan, menjadi basis untuk mengembangkan karakter dan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan kerja yang tinggi, budaya kerja dan budaya belajar yang kuat, serta budaya melayani masyarakat secara ikhlas dan wajar (Nasution, 2016).

Berdasarkan hasil observasi bulan november, pada pelaksanaan pembelajaran peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran diakibatkan guru belum memanfaatkan media dengan baik, kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media padahal dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengasah kreatifitas guru dan pembelajaran akan lebih interaktif. Tantangan menghadapi kelas yang memiliki kemampuan yang beragam inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan pengembangan. Mengingat bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran quizziz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur berdasar pada kurikulum merdeka.

Pengembangan media quizziz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur sederhana yang dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang meliputi seluruh aspek yang berkaitan dengan proses pengembangan media quizziz

berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur sederhana dan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan R&D (Research and Development) atau penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode yang digunakan guna memperoleh produk tertentu dan melakukan pengujian efektivitas produk itu (Sugiyono, 2016). Jadi, penelitian pengembangan adalah metoda yang dijalani untuk mendapatkan suatu hasil produk atau melakukan penyempurnaan atas produk yang telah ada dan ditingkatkan keefektifannya. Produk dari pelaksanaan penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif quizziz dengan basis kearifan lokal pda pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Prosedur penelitian sangat penting dalam menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan Sugiyono (2016), penelitian pengembangan memerlukan tahapan tertentu menggunakan produk tertentu

sebagai solusi. Dalam penelitian ini, prosedur diawali dengan observasi di SMP Darma Yadi Makassar, yang menunjukkan kurangnya media interaktif menarik untuk materi teks prosedur kelas VII. Proses dilanjutkan dengan perizinan lokasi penelitian di Jl. Sukaria No.22, Makassar, dan pengumpulan data yang menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Quizziz. Pengembangan media ini melalui analisis kebutuhan untuk memastikan kemudahan pemahaman materi oleh peserta didik dan analisis kinerja untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran yang memerlukan solusi berupa media inovatif.

Tahapan selanjutnya meliputi perencanaan desain media berdasarkan wawancara yang menunjukkan dominasi penggunaan buku teks di SMP Darma Yadi. Peneliti menyusun kerangka media pembelajaran interaktif untuk pengembangan tahap awal. Setelah itu, produk dikembangkan, divalidasi oleh ahli, dan direvisi sesuai saran yang diterima. Implementasi dilakukan melalui pengujian di kelas dengan metode dan strategi pembelajaran yang dirancang khusus, disertai pretest dan posttest untuk menganalisis efektivitas media. Tahap akhir adalah evaluasi, di mana semua aspek produk dianalisis melalui validasi, angket, dan nilai pretest-

posttest. Evaluasi juga mencakup perbaikan produk hingga dianggap layak untuk digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Penelitian ini menggunakan teknik angket/kuesioner dan tes untuk memperoleh data yang akurat dan relevan. Angket/kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan melibatkan validator seperti dosen, pengajar, dan siswa. Kisi-kisi angket meliputi aspek desain tampilan, audio, video, kebahasaan, dan penyajian, yang diukur melalui instrumen checklist. Selain itu, terdapat angket khusus untuk respon guru dan siswa yang mencakup aspek perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Teknik tes digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran melalui pre-test dan post-test. Uji kelayakan dilakukan dengan validasi ahli dan respon guru-siswa, sedangkan teknik analisis data meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif. Data angket dihitung dengan skala Likert dan dikonversikan menjadi persentase, sementara tes diuji dengan alat statistik seperti uji normalitas, uji tingkat kesukaran, daya pembeda, dan paired sample T-test menggunakan SPSS. Penelitian ini memastikan validitas dan reliabilitas instrumen untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas

media pembelajaran interaktif berbasis Quizziz.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media interaktif Quizziz berbasis kearifan lokal dirancang untuk menjawab permasalahan terkait kurang menariknya bahan ajar konvensional yang digunakan sebelumnya. Media ini memberikan solusi berupa bahan ajar yang lebih relevan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, serta lebih menarik dan mudah digunakan. Dalam proses pengembangannya, media ini melalui tahap validasi oleh ahli media untuk memastikan kevalidan desain tampilan, audio, video, dan pengaruh media terhadap strategi pembelajaran. Validasi menghasilkan rata-rata skor 4,00 yang menunjukkan kategori "Baik" dengan sedikit revisi.

Hasil uji validasi menunjukkan aspek desain tampilan memiliki skor tertinggi dengan persentase 83%, diikuti oleh aspek audio dan efek media terhadap strategi pembelajaran masing-masing sebesar 80%. Penilaian ini sejalan dengan teori Devi et al. (2021) yang menyatakan bahwa sumber belajar harus mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara efektif. Desain tampilan yang

menarik juga terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Syahroni & Nurfitriyanti (2018). Media ini berhasil mengatasi masalah kurangnya semangat belajar siswa melalui tampilan yang menarik dan fungsional.

Respon guru terhadap kepraktisan media menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor keseluruhan 88 dalam kategori "Sangat Baik". Media ini dinilai praktis dan mudah digunakan tanpa mengalami kendala teknis. Media interaktif Quizziz juga mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori penilaian baik. Kesesuaian materi, ketepatan ilustrasi, dan sifat media yang menyenangkan turut memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Berdasarkan angket respon siswa, media ini memperoleh nilai rata-rata 82, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya praktis bagi guru tetapi juga memberikan dampak positif bagi siswa.

Pengujian keefektifan media menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan hasil signifikan dengan

nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, yang berarti terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif Quizziz. Indeks gain juga menunjukkan peningkatan prestasi belajar pada mayoritas siswa, dengan 54,2% siswa mengalami peningkatan prestasi sedang dan 45,8% siswa mengalami peningkatan prestasi tinggi. Hasil ini membuktikan bahwa media interaktif Quizziz efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi teks prosedur.

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif Quizziz yang berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi teks prosedur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizziz yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi dan dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa.

Dari hasil penelitian sebagaimana dijabarkan di bab sebelumnya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar" berikut kesimpulan yang dapat peneliti

berikan : 1) Validasi media pembelajaran quizziz dengan basis kearifan lokal berlandaskan uji validasi diketahui bahwa produk yang dikembangkan ada pada kategori baik. 2) Media interaktif quizziz berbasis kearifan lokal praktis dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan respon guru secara total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88 ada pada kategori sangat baik. Respon siswa diketahui bahwa kriteria persentase skor angket ada di kategori yang sangat baik, sehingga diambil kesimpulan berupa media interaktif quizziz berbasis kearifan lokal berdasarkan respon guru dan siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Media interaktif quizziz berbasis kearifan lokal efektif dalam peningkatan prestasi belajar teks prosedur (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2,06866$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar materi teks prosedur sebelum dan setelah menggunakan media interaktif quizziz. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif quizziz berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks prosedur pada siswa kelas VII.

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa media Quizziz berbasis kearifan

lokal memiliki potensi yang besar untuk diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Dengan demikian, disarankan agar sekolah-sekolah dapat mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Alqodari, S. (2014). *Analisis Butir Soal Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IVB dengan Program Anates Versi 4 di MI Yaspuri Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832–840.
- Devi, W., Sukiman, S., & Firdaus, M. Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Fantasi Berbasis Power Point untuk Siswa SMP. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 3(2), 73–78.
- Fahira, W. R. (2022). Persepsi Siswa Kelas X terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran IPS di SMA 1 Bukit Sundi. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 902–909.
- Gusnovan, J. (2021). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Puisi Kelas VIII SMP*. Universitas Lampung.
- Hartono, R., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Melestarikan Budaya Nusantara. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran*, 4(2), 823–828.
- Hatikah, T., & Mulyanis. (2013). *Bahasa Indonesia: Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Grafindo Perkasa.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and Academic Performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237–1245.
- Kosasi, S. (2015). Perancangan E-Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru dan Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 1–7.
- Maesaroh, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung*. Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12.
- Nasution, M. I. P. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra*, 10(01).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020).

- Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32–45.
- Rahmansyah, M. F. (2021). Merdeka Belajar: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran di Sekolah/Madrasah. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1).
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Rohidi, T. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan). *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1).
- Ruseffendi, E. T. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., Arifah, N., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491–1497.
- Shofwan, I., & Kuntoro, S. A. (2014). Pengelolaan Program Pembelajaran Pendidikan Alternatif Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah di Salatiga Jawa Tengah. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(1), 50–62.
- Suarsini, N. W. D., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72–81.