

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI TEKS ANEKDOT
KELAS X SMK NEGERI 3 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



OLEH:

ACHMAD FATHONI FIRMANSYAH
NPM: 2114040001

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ACHMAD FATHONI FIRMANSYAH

NPM: 2114040001

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
QUIZZZ PADA MATERI TEKS ANEKDOT KELAS X SMK NEGERI 3
KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Univesitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



Marista Dwi Rahmavantis, M.Pd.
NIDN. 0711038903

Pembimbing II



Dr. Sujarwoko, M.Pd.
NIDN.0730066403

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

ACHMAD FATHONI FIRMANSYAH

NPM: 2114040001

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
QUIZZZ PADA MATERI TEKS ANEKDOT KELAS X SMK NEGERI 3
KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Univesitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal: 9 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

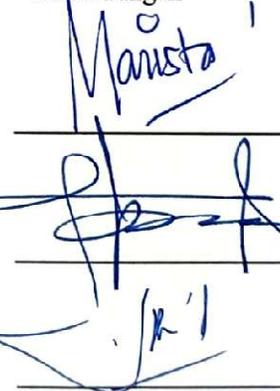
Panitia Penguji:

1. Ketua : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.

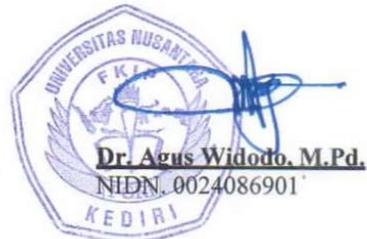
2. Penguji 1 : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

3. Penguji 2 : Dr. Sujarwoko, M.Pd.

Tanda Tangan



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Achmad Fathoni Firmansyah

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tanggal lahir : Kediri/ 19 Juni 2002

NPM : 2114040001

Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2025
Yang Menyatakan



Achmad Fathoni Firmansyah
NPM:2114040001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

A. MOTTO

“Teruslah kau mencari, Waktu akan selalu mengobati
Temukan semua yang terhenti, Dalam hidupmu
Tak perlu kau sesali, Hidup 'kan membuatmu memahami
Coba untuk tetap berdiri, Jalani mimpi”

(Noah)

“Boleh jadi keterlambatanmu dari suatu perjalanan adalah keselamatanmu.”

(M. Quraish Shihab)

B. PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat yang sangat begitu luar biasa sehingga diberikan kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan, atas segala perjuangan saya hingga di titik ini. Saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang saya cintai dan menjadi penyemangat, menjadi alasan yang sangat kuat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu

1. Panutanku, Achmad Duski, M.Pd. Seseorang yang dengan bangga kusebut Ayah sosok yang tak pernah lelah menjadi pelita di tengah gelapnya jalan, yang mengajarkanku arti bertahan saat ingin menyerah. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, doa, dan motivasi yang tiada henti. Atas setiap usaha yang Ayah lakukan demi kebahagiaan penulis, bahkan ketika penulis sendiri nyaris menyerah. Segala dukungan Ayah telah menjadikan pribadi yang lebih kuat, lebih bijak, dan jauh lebih baik dari sebelumnya.
2. Pintu surga penulis, ibunda Sri Hariyani Sosok paling mulia dalam hidupku, yang tak pernah lelah mencurahkan kasih sayang tulus tanpa syarat. Dalam diamnya, tersimpan doa-doa panjang yang menjadi kekuatanku dalam peluknya, kutemukan rumah yang paling tenang. Terima kasih, Ibu, telah hadir di dunia ini, melahirkanku, membesarkanku dengan sabar dan cinta yang tak terhingga. Hiduplah lebih lama ibu sehat sehatlah agar bisa melihat anak

bungsunya menjadi seseorang yang kau harapkan dan bisa membuatmu bangga.

Kakak perempuanku tersayang, Afifah Nadya Nurfadhilah, A.Md. Keb., terima kasih atas segala dukungan dan kasih sayang yang telah engkau berikan kepada adik bontotmu yang sering ngeyel dan tak jarang mengajak bertengkar. Namun, di balik semua celoteh dan candamu, tersimpan dukungan, motivasi, dan semangat yang begitu berarti, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

3. Teman teman baik sejak kecil di lingkungan Perumahan Griya Tirtoudan Permai yang selalu menjadi tempat berbagi motivasi, cerita, pengalaman dan canda tawa sejak masa kanak kanak.
4. Teman teman mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Nusantara PGRI Kediri, angkatan 2021 atas dukungan, semangat yang membara, dan kerjasama selama menempuh pendidikan selama 4 tahun lamanya.
5. Semua pihak yang mendukung yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan dalam menyusun skripsi ini.
6. Terakhir, kepada laki-laki sederhana yang tepat pada bulan Juni 2025 menginjak usia 23 tahun, sang penulis karya tulis ini yang bernama Achmad Fathoni Firmansyah. Skripsi ini merupakan sebuah bukti bahwa penulis mampu melawan rasa takut, ego, kata menyerah dan selalu percaya impiannya akan terwujud satu persatu. Untuk penulis, berbahagialah kapanpun, dimanapun tempatmu berada, rayakan setiap kehadiranmu, jadilah manusia yang bermanfaat dimanapun kamu berada dan jadilah 1% lebih baik dibanding kemarin!

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMK Negeri 3 Kediri”** dengan baik, tepat waktu dan penuh kesabaran. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selama proses ini, penulis terdorong untuk mengangkat topik yang berkaitan dengan media pembelajaran tentunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tentunya perjalanan karya tulis ini tidak lepas dari doa, dukungan, moral, motivasi semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Nur Lailiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada Ibu Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Dr. Sujarwoko, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat waktu.
5. Semua dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan motivasi agar penyusunan karya tulis ini selesai dengan tepat waktu.
6. Ayah, Ibu, dan Kakak perempuan tersayang yang senantiasa memberikan kasih sayang, motivasi, dukungan, serta doa yang tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini.

7. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 1 Juli 2025



Achmad Fathoni Firmansyah
NPM: 2114040001

ABSTRAK

Achmad Fathoni Firmansyah: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMK Negeri 3 Kediri, Skripsi, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, PBSI, FKIP, UN-PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Pengembangan Media, *Quizizz*, Teks Anekdote.

Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot di SMK Negeri 3 Kediri, menunjukkan bahwa minat dan keterlibatan siswa yang kurang. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ajar. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono, melalui beberapa tahapan yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi akhir produk. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru, serta angket respon siswa setelah uji coba lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan baik dari segi kelayakan isi materi, kejelasan bahasa, maupun tampilan media. Selain itu, media ini dinilai praktis digunakan, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks anekdot, serta menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memenuhi aspek keefektifan, kepraktisan, dan kemenarikan, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	25
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model/ Pendekatan Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Desain Pengembangan.....	35
D. Tempat dan waktu pengembangan	36
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	43
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil.....	48

1. Data Produk Hasil Pengembangan	48
2. Data Uji Coba	51
3. Analisis Data.....	54
4. Revisi Produk.....	79
5. Kajian Produk Akhir.....	81
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Jadwal Penelitian	38
Tabel 4.1 Uji Materi Media Aplikasi <i>Quizizz</i>	57
Tabel 4.2 Uji Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Aspek Isi	60
Tabel 4.3 Uji Praktisi/Guru Media Aplikasi <i>Quizizz</i> dari aspek Isi	63
Tabel 4.4 Respon Siswa Terhadap Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Aspek Isi	64
Tabel 4.5 Uji Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Aspek Bahasa	66
Tabel 4.6 Uji Praktisi Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Aspek Bahasa	69
Tabel 4.7 Respon Siswa Terhadap Media Aplikasi <i>Quizizz</i> dari Aspek Bahasa	71
Tabel 4.8 Uji Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Dari Aspek Sajian	72
Tabel 4.9 Uji Praktisi/Guru Media Aplikasi <i>Quizizz</i> Aspek Sajian	75
Tabel 4.10 Respon Siswa Terhadap Media <i>Quizizz</i> pada Aspek Sajian.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1 Tahap Penelitian Dan Pengembangan	32
Gambar 4.1 halaman awal <i>Quizizz</i>	49
Gambar 4.2 Desain awal <i>Quizizz</i> pada Teks anekdot	50
Gambar 4.3 Halaman soal <i>Quizizz</i>	50
Gambar 4.4 Halaman soal <i>Quizizz</i>	50
Gambar 4.5 Perbaikan pada pilihan jawaban	80
Gambar 4.6 Perbaikan kesalahan berbahasa media <i>Quizizz</i>	81
Gambar 4.7 Perbaikan kesalahan berbahasa media <i>Quizizz</i>	81
Gambar 4.8 situs pada <i>Quizizz</i>	82
Gambar 4.9 tombol <i>Sign Up</i> pada <i>Quizizz</i>	82
Gambar 4.10 Halaman utama <i>Quizizz</i>	83
Gambar 4.11 Tombol “ <i>Create</i> ” atau tombol + <i>Quizizz</i>	83
Gambar 4.12 Pilihan jenis soal pada <i>Quizizz</i>	84
Gambar 4.13 Tampilan pilihan ganda pada <i>Quizizz</i>	84
Gambar 4.14 Tombol save/simpan pada <i>Quizizz</i>	85
Gambar 4.15 tombol “ <i>Create</i> ” atau tombol + <i>Quizizz</i>	85
Gambar 4.16 tombol mode bermain pada <i>Quizizz</i>	86
Gambar 4.17 tombol Pengaturan waktu dan acak pada <i>Quizizz</i>	86
Gambar 4.18 tampilan kode bermain pada <i>Quizizz</i>	87
Gambar 4.19 tampilan Kelompok secara acak di <i>Quizizz</i>	87
Gambar 4.20 tampilan https://quizizz.com/join	88
Gambar 4.21 tampilan memasukan kode	88
Gambar 4.22 tampilan memasukkan nama siswa pada <i>Quizizz</i>	89
Gambar 4.23 tampilan soal pada gawai siswa	89
Gambar 4.24 tampilan puncak klasemen	90
Gambar 4.25 tampilan jawaban siswa secara individu	90

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Modul Pembelajaran Teks Anekdote	99
2.	Uji Media Pembelajaran	113
3.	Uji Materi Dan Bahasa Pembelajaran	117
4.	Angket Uji Praktisi Guru	123
5.	Surat Pengantar Penelitian	124
6.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	125
7.	Berita Acara Bimbingan	126
8.	Dokumentasi Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas komponen penting penelitian pengembangan dibahas dalam bab ini. Dimulai dengan penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, diskusi tentang masalah, tujuan penelitian, rumusan masalah, manfaat produk, dan pentingnya pengembangan produk. Pada akhirnya, dibahas keterbatasan penelitian pengembangan.

Pentingnya pengembangan ini diulas untuk memberi pembaca pemahaman tentang signifikansi penelitian ini dalam konteks keilmuan dan praktis. Sebagai penutup, dicantumkan keterbatasan penelitian pengembangan tentunya memberikan gambaran yang jelas tentang batasan dan ruang lingkup penelitian, sehingga dapat mengoptimalkan hasil penelitian sesuai dengan sumber daya dan kondisi yang tersedia.

A. Latar Belakang

Pada awal 2022, tepatnya 11 Februari, Nadiem Makarim selaku Mendikbudristek RI memperkenalkan inisiatif pendidikan baru yang diberi nama Kurikulum Merdeka. Tujuan dari rancangan kurikulum ini adalah untuk menyesuaikannya dengan keadaan pendidikan saat ini dan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Fokus utama Nadiem dalam mengembangkan kurikulum adalah untuk membuat lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan bagi guru dan siswa, tanpa tekanan yang berlebihan dari angka-angka atau standar kelulusan minimum. Implementasi kurikulum ini membutuhkan dedikasi dan upaya maksimal guna mewujudkan tujuan peningkatan kualitas pendidikan. Kreativitas dan pembaruan dalam metode pengajaran menjadi efektivitas proses efektivitas

efektivitas proses belajar-mengajar di bawah kerangka Kurikulum Merdeka ini.

Mengoptimalkan potensi siswa melalui partisipasi aktif merupakan aspek krusial yang perlu ditingkatkan dalam pendidikan. Pembelajaran sebaiknya berpusat pada siswa, dengan guru berperan sebagai pemberi inspirasi, pendorong semangat, penyedia fasilitas, dan pencipta ide. Hal ini selaras dengan ketentuan yang tercantum pada pasal 19 pada peraturan pemerintah di nomor 32 Tahun 2013 yang menggarisbawahi pentingnya proses belajar yang interaktif, merangsang, dan menantang. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas yang sesuai dengan minat, bakat, dan tahap perkembangan fisik dan mental mereka. (Pemerintah Indonesia, 2013). Meskipun demikian, observasi di ranah praktis mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran berpusat pada siswa belum optimal. Peserta didik sering menjadi pasif selama proses belajar-mengajar.

Seorang pendidik tidak hanya harus mendorong siswa, mereka juga harus menginspirasi dan mengajar mereka. Hal ini bertujuan agar mereka dapat memahami materi pendidikan yang disampaikan, sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mencegah kebosanan. (Ihsan, 2022) Hal ini disebabkan oleh penggunaan berbagai media pembelajaran yang belum optimal. Hal ini memerlukan perhatian dari berbagai pihak untuk menjamin terciptanya metode pembelajaran yang efektif dan kreatif, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi multimedia ke dalam proses pembelajaran. (Yasin, 2023). Peningkatan kualitas pendidikan adalah isu berkelanjutan yang terus menjadi topik diskusi dalam pengelolaan pendidikan. Upaya ini dilakukan secara konsisten untuk mewujudkan harapan terhadap pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan

kebutuhan (M Fadhli, 2017). Khususnya dalam pengajaran teks anekdot, terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan penyempurnaan dan pengembangan metode pembelajaran. Dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah, ada empat elemen utama yang ditekankan: mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Jika dilakukan dengan benar, keempat elemen ini dapat memberikan warna baru dan meningkatkan proses belajar bahasa.

Di era modern ini, peningkatan keterlibatan siswa melalui penggunaan teknologi dalam alat bantu belajar menjadi faktor yang sangat penting. Pemilihan teknologi yang tepat sangat krusial untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam kelas. Untuk membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan efisien menjadi kunci pembelajaran yang penting. *E-learning* hadir sebagai jawaban atas kebutuhan guru akan media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diterapkan. Sistem pembelajaran elektronik ini merupakan hasil evolusi teknologi di bidang pendidikan, yang mencakup berbagai bentuk seperti situs *website*, permainan interaktif, kuis, presentasi, dan video. Dengan hadirnya *E-learning*, diharapkan proses belajar agar lebih menarik dan bervariasi. Penerapan pada *E-learning* dalam pembelajaran mengharuskan seorang guru untuk menguasai penggunaan multimedia. Dengan multimedia, guru memiliki peluang untuk mendesain dan mengembangkan beragam media serta strategi pengajaran demi mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Hal ini berpotensi memberikan dampak positif bagi siswa, karena penggunaan multimedia dalam proses belajar diharapkan dapat membantu mereka menemukan cara dan metode yang paling sesuai untuk menyerap informasi secara tepat dan efektif. Dengan demikian,

kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran menjadi sangat berharga dan memberikan manfaat yang signifikan.

Di antara berbagai platform multimedia edukatif, *Quizizz* muncul sebagai salah satu opsi yang potensial untuk dimanfaatkan dalam proses pengajaran. Studi-studi terdahulu telah mengindikasikan bahwa implementasi platform ini berkorelasi positif dengan peningkatan tingkat pemahaman peserta didik dan optimalisasi capaian pembelajaran mereka. Menurut *Dwyer* dalam (Sadiman, 1996), Media audiovisual memiliki kemampuan signifikan dalam menyampaikan informasi, dengan efektivitas penyerapan mencapai hampir 95% melalui kombinasi stimulus auditori dan visual serta membuat seseorang untuk mengingat sebesar 50% dari sesuatu yang mereka dengar dan melihat sebuah tayangan (Al Mawaddah., 2021). Di dalam lingkungan pembelajaran, penggunaan *Quizizz* sebagai media belajar masih jarang digunakan. Namun, media ini dapat menjadi opsi yang menarik untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menghadirkan materi yang dianggap sulit menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh penggunaan unsur audio dan visual dalam penyajian materi melalui media tersebut. Media ini juga mengandung berbagai elemen seperti gambar, animasi, teks bergerak, musik, dan rekaman suara penjelasan materi. Meskipun penggunaan media pembelajaran *Quizizz* masih jarang ditemui dalam konteks pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMKN 3 Kediri, namun hal ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dalam menghadirkan materi yang dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik, karena disajikan melalui elemen audio dan visual yang menarik bagi mereka.

Quizizz adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif yang dapat digunakan baik di dalam kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh. Integrasi *Quizizz* di *Google Sites* bertujuan sebagai sarana latihan soal interaktif bagi siswa, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diujikan. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berdampak positif pada kemampuan pemahaman, meningkatkan keaktifan siswa, dan meningkatkan hasil belajar mereka. (Al Mawaddah 2021). Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep, dan penggunaan media pembelajaran efektif terhadap pemahaman konsep pada peserta didik (Rusmana dalam Khasanah & Rizka Amalia, 2023). Berdasarkan masalah-masalah tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Google Sites* dengan bantuan *Quizizz* dapat membantu peserta didik serta mengevaluasi validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman teks anekdot dalam pelajaran bahasa Indonesia bagi peserta didik. Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat membuat siswa tidak tertarik untuk belajar jika media pembelajaran tidak digunakan. Siswa akan bosan, lelah, dan tidak tertarik untuk membaca materi bahasa Indonesia, terutama teks anekdot, ketika mereka mulai lelah dijam jam siang atau jam rawan peserta didik.

Beberapa hasil penelitian yang menggunakan *Quizizz* merekomendasikan bahwa media pembelajaran teks anekdot berbasis *Quizizz* sangat penting untuk dikembangkan. Media ini juga dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar warna-warni, yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan

demikian, Quizizz, media pembelajaran teks anekdot, dianggap valid dan efektif sebagai alat pembelajaran. Sehubungan dengan temuan ini, pengembangan media pembelajaran teks anekdot untuk mata pelajaran, khususnya bahasa Indonesia, harus dilakukan. Dengan pertimbangan ini, diusulkan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Quizizz* pada Materi Teks Anekdot Kelas X SMK Negeri 3 Kediri.” Pemilihan judul ini dikarenakan ada beberapa pertimbangan.

Pertama, Mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah kejuruan tersebut kurang menggunakan media berbasis multimedia. Dengan mempertimbangkan situasi ini, penelitian ini bertujuan untuk membuat alat bantu pembelajaran yang menggunakan platform *Quizizz*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas instruksi guru dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif, diharapkan *Quizizz* dapat memperbaiki kekurangan saat ini dan membawa pembaruan ke dalam pendekatan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Kedua, keterampilan membuat anekdot adalah keterampilan berbahasa dan berbicara untuk menyampaikan kritik secara humoris. Anekdot memerlukan keberanian untuk berbicara di depan umum. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran teks anekdot diperlukan agar materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Ketiga, proses kreasi konten edukatif melalui platform *Quizizz* relatif mudah, mengingat ketersediaan perangkat lunak sumber terbuka yang dapat dimanfaatkan. Salah satu contoh aplikasi yang memfasilitasi pendidik dalam merancang aktivitas

evaluatif, atau penugasan adalah *Post Test* melalui aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini menawarkan beragam fitur atraktif yang telah terintegrasi. Perangkat lunak ini dapat diakses tanpa biaya dalam versi dasarnya, sementara versi lebih lengkap dengan fitur tambahan tersedia melalui langganan berbayar. Kedua opsi ini dapat diperoleh melalui jaringan internet, memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam memilih versi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Studi sebelumnya telah banyak dilakukan diberbagai bidang tentang pengembangan media pembelajaran. Diantaranya penelitian Atini Khasanah dan Sofri Rizka Amalia yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika SMK”. Penelitian tersebut fokus pada kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa SMK. Hal ini hampir sama dengan penelitian karena di berbasis hp dan digunakan untuk *posttest*.

Kedua, penelitian dari Juhaeni, Nayli Okta Dwi Pratiwi, Rara Luthfiyah, dan Safaruddin yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Melalui Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI”. Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *E-Learning* yang menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk mata pelajaran matematika kelas 5.

Ketiga penelitian dari Septian Hadi Nurwanto berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Pada materi Teks Eksposisi Kelas X SMK Al-Huda Grogol”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media media flipbook yang diterapkan di SMK Al-Huda Grogol.

Diharapkan penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri 3 Kediri. Selain itu, penelitian tersebut dapat digunakan sebagai contoh untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah menengah kejuruan lainnya di kota Kediri. Ini adalah bagian dari upaya untuk berkontribusi pada perbaikan dan peningkatan proses belajar mengajar yang kreatif, inovatif, dan efektif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan mekanisme permainan pada media pembelajaran *Quizizz* dari aspek konten/materi.?
2. Bagaimana pengembangan penggunaan bahasa pada permainan *Quizizz*?
3. Bagaimana pengembangan tampilan pada media pembelajaran *Quizizz*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kriteria pengembangan media pembelajaran *Quizizz* dari aspek konten/materi
2. Untuk mendeskripsikan kriteria pengembangan media pembelajaran *Quizizz* dikatakan sesuai dengan aspek bahasa.
3. Untuk menilai kriteria pengembangan media pembelajaran *Quizizz* dikatakan sesuai dengan aspek presentasi/tampilan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teori

Secara teori, temuan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz pada Materi Teks Anekdote di Kelas X Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Kediri dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk peneliti yang akan melakukan penelitian serupa untuk meningkatkan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Guru

Dengan menggunakan hasil pengembangan media pembelajaran Quizizz ini, guru dapat menerapkan media dalam pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

b. Manfaat untuk Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa, karena Quizizz dapat diakses dengan mudah di perangkat siswa.

c. Manfaat untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi contoh dalam model referensi dalam konteks inovasi alat bantu edukatif berbasis teknologi multimedia. Tujuan utamanya adalah berkontribusi pada upaya berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar-mengajar di lingkungan institusi pendidikan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). *Tersedia secara online EISSN: 2502-471X PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS TURNAMEN DAN GAMES TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (n.d.). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Damopolii, V., & Bitto, N. (n.d.). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI SEGIEMPAT*.
<https://doi.org/10.15408/ajme.v1i1>
- Dewi Rahmayanti, I., & Wisudariani, N. M. R. (2015). *pembelajaran menulis teks anekdot pada mata pelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum 2013 di kelas xa akuntansi smk negeri 1 singaraja*.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646–1652.
- Ihsan, M., Fujiono, Safar, Hanayanti, C. S., & Ulimaz, A. (2022). *Manajemen Pendidikan Berbasis Pembelajaran Inspiratif Dan Bermakna di Era Teknologi Digital (Vol. 4)*.
- Khasanah, A., & Rizka Amalia, S. (2023). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Dialektika Pendidikan Matematika*, 10(2), 896–908.
- Lery, R., & Siregar, S. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK MATA KULIAH DIAGNOSIS KENDARAAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN UNIVERSITAS SRIWIJAYA*.
- Lestari, L., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, J., Fkip, D., & Pontianak, U. (2017). *PENGARUH STRATEGI TEAM QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD 20 PONTIANAK SELATAN*.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.

- M Fadhli. (2017). Bab 1 Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*.
- Nurfadhillah, S., Nurfalalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK SISWA KELAS V DI SDN MUNCUL 1. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pemerintah Indonesia. (2013). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. In *Sekretariat Negara* (Vol. 2, Issue 32).
- Purwati, E., Kunaefi, A., & Kom, M. (2020). *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam*. Zifatama Jawara.
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.-a). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Rizqi, O. :, & Aghni, I. (n.d.-b). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. XVI* (Issue 1).
- Rusdian, M. (2021). (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN QUIZIZZ PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMPN 1 SIAK HULU*.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Thalha, O., Dan, A., Anufia, B., & Islam, E. (n.d.). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*.
- Turnip, B. R., Lubis, F. W., Kurnia, S., Sebayang, H., Stkip, D., & Binjai, B. (2022). KEMAMPUAN MENGANALISIS STRUKTUR TEKS ANEKDOT OLEH SISWA KELAS X SMA SWASTA ERLANGGA P. SIANTAR. In *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* (Vol. 8, Issue 1).
- Ulfah, S. M. (2018). Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Dengan Media Visual. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., Abadi, A., Ardiansyah, W., & Aryanti, N. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusup, M., Pascasarjana, M., & Bogor, U. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN METODE ACTIVE LEARNING “TEAM QUIZ” TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI. *Fikrah: Journal of Islamic Education*.