

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ DI MAN 9 JOMBANG

*Mochammad Ryan Hidayatullah*¹, *Kris Yuan Hidayatulloh*²
^{1,2}Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah; Jombang, 0321643533
krisarapan@gmail.com

Abstract

This research was conducted at MAN 9 Jombang by developing interactive learning media based on the Quizizz Education game in Fiqh subjects. In this study, researchers will use research and development (RnD) as a research method. The purpose of this study is to determine the feasibility of Quizizz learning media whether it is feasible to use or not to facilitate learning during the pandemic. This research was also conducted on 10th grade students with special material on Fiqh Zakat. The first result in this study is the Material Expert Validation Result which shows a total of 40 points in the Very Eligible category, and obtaining an average score of 13.3 is included in the Eligible criteria. The second is the results of the Media Expert Validation Test showing a total number of 74 with Very Eligible criteria and has an average score of 24.6 with Very Eligible criteria. And the last is the Cova Test Results of Students with a total average of 61.1 with Very Eligible criteria. This shows that the Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Educational Games in Fiqh Subjects is feasible and can be maintained as a learning tool.

Keywords : *Learning Media, Educational Games*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di MAN 9 Jombang dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis game Edukasi Quizizz dalam mata pelajaran Fiqih. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan research and development (RnD) sebagai metode penelitian. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Quizizz apakah layak digunakan atau tidak untuk mempermudah pembelajaran pada masa pandemi. Penelitian ini juga dilakukan pada siswa kelas 10 dengan materi khusus Fiqih Zakat. Hasil dalam penelitian ini yang pertama adalah Hasil Validasi Ahli Materi yang menunjukkan total angka 40 dalam kategori Sangat Layak, dan memperoleh rerata skor 13,3 masuk pada kriteria Layak. Yang kedua Hasil Uji Validasi Ahli Media menunjukkan angka total 74 dengan kriteria Sangat Layak dan memiliki rerata skor 24,6 dengan kriteria Sangat Layak. Dan yang terakhir Hasil Uji Cova Siswa dengan rerata total 61,1 dengan kriteria Sangat Layak. Hal ini menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Quizizz dalam Mata Pelajaran Fiqih Layak dan dapat dipertahankan sebagai alat pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Game Edukasi*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang pesat hampir menyeluruh disegala bidang. Salah satunya perkembangan dibidang teknologi pendidikan. Pengaruh perkembangan teknologi dan komunikasi akan menjadikan pendidikan yang lebih maju dan berkembang.(Yudasmara and Purnami 2015) Melalui hal tersebut teknologi memiliki pengaruh besar dibidang perkembangan pendidikan saat ini yaitu melalui adanya media yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif.(Abdullah and Yunianta 2018)

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu dan menunjang proses belajar dan mengajar, serta memiliki fungsi untuk menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Maulana 2017). Sedangkan media pembelajaran menurut (nurhabibie f.yusli 2017) adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

Game edukasi adalah game yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Media pembelajaran game edukasi melalui pendekatan game menerapkan system pembelajaran secara langsung. Game edukasi dapat digunakan untuk aktifitas belajar mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar.(nurhabibie f.yusli 2017)

Ditengah wabah pandemi Covid-19 seperti saat ini yang menjadikan kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara online dirumah, maka guru harus kreatif dalam merancang dan melakukan kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran tidak membosankan dan tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.(Veras 2012)

Survei peneliti dilapangan menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dan tidak tertarik kepada pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang bersifat satu arah seperti LKS,video dan PPT. Dari sini dapat di katakana peran media pembelajaran dapat mempengaruhi pada hasil pembelajaran, maka pemilihan media pembelajaran yang diterapkan harus menarik dan efektif agar tujuan tujuan dari pembelajaran terlaksana dengan baik.(Heriyanto, Haryani, and S. 2014)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Fiqih di MAN 9 Jombang, khususnya pada kelas X materi Zakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 9 Jombang, Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Yusuf A Muri menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan suatu produk yaitu sebuah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan dapat menguji keefektifan dari produk tersebut (Prof. Dr. A Muri Yusuf 2017). Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, dilakukanlah sebuah analisis kebutuhan produk dan kebutuhan pengguna. Model pengembangan yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Di dalam model pengembangan ADDIE terdapat beberapa proses, yaitu

analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap saja yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Harapannya setelah dilakukan analisa maka produk yang di kembangkan dapat dimanfaatkan oleh pengguna atau subjek dari produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Analisis data hasil uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan game edukasi Quizizz ditinjau dari materi yang disajikan. Ada tiga aspek yang diuji di dalam validasi ahli materi, yaitu tujuan pembelajaran, kualitas isi dan umpan balik dan motivasi. Tiap aspek yang dinilai ditentukan kategori kelayakan konversi interval tiap aspeknya. Aspek tujuan pembelajaran dalam hal ini memiliki 3 butir soal pertanyaan. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat skor maksimal 12 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 3 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek tujuan pembelajaran dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Konversi Interval Aspek Tujuan Pembelajaran

Interval Skor		Kategori
9,75	12	Sangat layak
7,5	9,75	Layak
5,25	7,5	Kurang Layak
3	5,25	Tidak layak

Aspek kualitas isi dalam hal ini memiliki 6 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka skor maksimal bernilai 24 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 6 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek kualitas isi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2. Konversi Interval Aspek Kualitas Isi

Interval Skor		Kategori
19,5	24	Sangat layak
15	19,5	Layak
10,5	15	Kurang Layak
6	10,5	Tidak layak

Aspek umpan balik dan motivasi dalam hal ini memiliki satu butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka skor maksimal bernilai 4 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 1 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek kualitas isi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Konversi Interval Aspek Umpan Balik

Nomor Soal	Skor	Kategori
3	4	Sangat Layak
2	3	Layak

1	2	Kurang layak
1	1	Tidak layak

Tahap selanjutnya setelah konversi interval dari seluruh aspek yang divalidasi oleh ahli materi maka tahap selanjutnya adalah menentukan konversi interval seluruh aspek oleh ahli materi. Jumlah seluruh butir instrument untuk ahli materi dalam hal ini adalah 10 butir pernyataan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimum bernilai 40 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 10 dengan kategori tidak layak. Data dari seluruh aspek yang divalidasi oleh ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Konversi Nilai Keseluruhan Oleh Ahli Materi

Interval Skor		Kategori
30	40	Sangat layak
20	30	Layak
10	20	Kurang Layak
10	10	Tidak layak

Setelah diketahui kategori kelayakan tiga aspek yang dinilai, maka jumlah total nilai perolehan ahli materi dihitung reratanya dan dijadikan nilai total hasil validasi ahli materi. Nilai total hasil validasi ahli materi di dalam penelitian ini adalah 40 dengan kategori sangat layak. Data keseluruhan hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Aspek Yang dinilai			Total	Kategori
		Tujuan Pembelajaran	Kualitas isi	Umpan Balik dan Motivasi		
1	HAA	12	24	4	40	Sangat Layak
	Rerata	12	24	4	40	Sangat Layak
	Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	

Berikut merupakan hasil penilaian ahli materi dengan tiga aspek penilaian yaitu aspek tujuan pembelajaran, aspek kualitas isi, dan aspek umpan balik dan motivasi. Hasil penilaian oleh ahli materi yang dapat dilihat pada table berikut

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Tujuan Pembelajaran	12	Layak
2	Umpan Balik	4	Layak
3	Kualitas Isi	24	Layak
Rata Rata		13,3	Layak

2. Data Hasil Uji Validasi Ahli Media

Analisis data hasil uji validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui hasil kelayakan game edukasi Quizizz ditinjau dari segi media yang ditampilkan, ada tiga aspek yang diuji dalam validasi ahli materi, yaitu desain game, penggunaan interaksi, dan aksesibilitas. Tiap aspek dinilai kelayakannya berdasarkan hasil skor tiap aspeknya. Aspek desain game dalam hal ini memiliki 8 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut makaterdapat skor maksimal bernilai 32 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 8 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek desain game dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 7. Konversi Interval Aspek Desain Game

Interval Skor	Kategori
24	Sangat layak
16	Layak
12	Kurang Layak
8	Tidak layak

Aspek penggunaan dan interaksi dalam hal ini memiliki 5 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut makaterdapat skor maksimal bernilai 20 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 5 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek penggunaan dan interaksi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 8. Konversi Interval Aspek Penggunaan dan Interaksi

Interval Skor	Kategori
16,25	Sangat layak
12,5	Layak
8,75	Kurang Layak
8	Tidak layak

Aspek penggunaan dan interaksi dalam hal ini memiliki 8 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut makaterdapat skor maksimal bernilai 32 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 8 dengan kategori tidak layak. Data skor aspek penggunaan dan interaksi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 9. Konversi Interval Aspek Penggunaan dan Interaksi

Interval Skor	Kategori
24	Sangat layak
16	Layak
12	Kurang Layak
8	Tidak layak

Tahap selanjutnya setelah konversi interval dari seluruh aspek yang divalidasi oleh ahli materi maka tahap selanjutnya adalah menentukan konversi interval seluruh aspek oleh ahli materi. Jumlah seluruh butir instrument untuk ahli materi dalam hal ini adalah 10 butir pernyataan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimum bernilai 40 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 10 dengan kategori tidak layak. Data dari seluruh aspek yang divalidasi oleh ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 10. Konversi Interval Seluruh Aspek Ahli Media

Interval Skor		Kategori
30	40	Sangat layak
20	30	Layak
10	20	Kurang Layak
10	10	Tidak layak

Setelah diketahui kategori kelayakan tiga aspek yang dinilai, maka jumlah total nilai perolehan ahli media dihitung reratanya dan dijadikan nilai total hasil validasi ahli media. Nilai total hasil validasi ahli materi di dalam penelitian ini adalah 40 dengan kategori sangat layak dan nilai 10 untuk kategori tidak layak. Data keseluruhan hasil validasi ahli media dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Nama Validator	Aspek Yang dinilai			Total	Kategori
		Desain Game	Penggunaan dan Interaksi	Akseibilitas		
1	MS	29	17	28	74	Sangat Layak
	Rerata	29	17	28	74	Sangat Layak
	Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	

Berikut merupakan hasil Penilaian oleh ahli media dengan tiga aspek yaitu aspek desain game, aspek penggunaan interaksi dan aspek akseibilitas. Hasil penilaian oleh ahli materi yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 12. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Desain Game	29	Sangat Layak
2	Penggunaan Interaksi	17	Sangat Layak
3	Akseibilitas	28	Sangat Layak
	Rata Rata	24,6	Sangat Layak

3. Data hasil Uji Coba Siswa

Data ujicoba siswa diperoleh dari skor penilaian siswa pada lembar instrument yang berisi enam aspek penilaian. Aspek yang diuji yaitu tujuan pembelajaran, kualitas isi, umpan balik dan motivasi, desain game penggunaan interaksi dan aksebilitas. Aspek tujuan pembelajaran dalam hal ini memiliki 2 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 8 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 2 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek tujuan pembelajaran dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 13. Konversi Interval Aspek Tujuan Pembelajaran

Interval Skor		Kategori
6,5	8	Sangat layak
5	6,5	Layak
3,5	5	Kurang Layak
2	3,5	Tidak layak

Aspek penggunaan dan umpan balik dalam hal ini memiliki 2 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 8 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 2 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek penggunaan dan umpan balik dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 14. Konversi Interval Aspek penggunaan dan umpan balik

Interval Skor		Kategori
6,5	8	Sangat layak
5	6,5	Layak
3,5	5	Kurang Layak
2	3,5	Tidak layak

Aspek aksebilitas dalam hal ini memiliki 1 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 4 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 1 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek aksebilitas dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 15. Konversi Interval Aspek Aksebilitas

Interval Skor		Kategori
3,5	4	Sangat layak
3	3,5	Layak
2,5	3	Kurang Layak
1	2,5	Tidak layak

Aspek desain game dalam hal ini memiliki 3 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 12 dengan

kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 3 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek desain game dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 16. Konversi Interval Aspek desain game

Interval Skor		Kategori
9,75	12	Sangat layak
7,5	9,75	Layak
5,25	7,5	Kurang Layak
3	5,25	Tidak layak

Aspek umpan balik dan motivasi dalam hal ini memiliki 4 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 16 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 4 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek umpan balik dan motivasi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 17. Konversi Interval Aspek Umpan Balik dan Motivasi

Interval Skor		Kategori
13,5	16	Sangat layak
10	13,5	Layak
7,5	10	Kurang Layak
4	7,5	Tidak layak

Aspek kualitas isi dalam hal ini memiliki 4 butir pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimal bernilai 16 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 4 dengan kategori tidak layak. Data konversi interval skor aspek kualitas isi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 18. Konversi Interval Aspek Kualitas Isi

Interval Skor		Kategori
13,5	16	Sangat layak
10	13,5	Layak
7,5	10	Kurang Layak
4	7,5	Tidak layak

Tahap selanjutnya setelah konversi interval dari seluruh aspek yang divalidasi oleh siswa maka tahap selanjutnya adalah menentukan konversi interval seluruh aspek oleh siswa. Jumlah seluruh butir instrument untuk ahli materi dalam hal ini adalah 16 butir pernyataan. Berdasarkan hal tersebut maka terdapat skor maksimum bernilai 60 dengan kategori sangat layak dan skor minimal bernilai 16 dengan kategori tidak layak. Data dari seluruh aspek yang divalidasi oleh siswa dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 19. Konversi Interval Total Keseluruhan Aspek oleh Siswa

Interval Skor		Kategori
52	60	Sangat layak
44	52	Layak
36	44	Kurang Layak
16	28	Tidak layak

Berikut merupakan hasil uji coba produk pada siswa dengan 6 aspek penilaian. Yakni aspek tujuan pembelajaran, penggunaan dan umpan balik, aksebilitas, desain game, umpan baik dan motivasi dan yang terakhir ada kualitas isi. Hasil uji coba produk pada siswa dapat dilihat dari tabel.

Tabel 20. Hasil Penilaian Siswa

Aspek Yang Dinilai	Total	Rerata	Kategori
Tujuan Pembelajaran	114	7,6	Sangat Layak
Penggunaan Dan Umpan Balik	114	7,6	Sangat Layak
Aksebilitas	59	3,9	Sangat Layak
Desain Game	174	11,6	Sangat Layak
Umpan Baik Dan Motivasi	228	15,2	Sangat Layak
Kualitas Isi	231	15,4	Sangat Layak
Jumlah Skor	290	61,1	Sangat Layak

Setelah diketahui kategori kelayakan tiap aspek yang dinilai, maka jumlah total nilai perolehan semua siswa dihitung reratanya dan dijadikan nilai total hasil pengujian akhir oleh siswa. Nilai total hasil pengujian akhir oleh siswa di dalam penelitian ini adalah 61,1 dengan kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Tingkat kelayakan game edkuasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di MAN 9 Jombang setelah dinilai oleh ahli materi, ahli media dan siswa mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak. Penilaian ini diperkuat dengan data-data yang sudah dibahas di bab sebelumnya. Ada beberapa aspek yang dinilai dalam penilaian ini, yaitu aspek desain game, aspek penggunaan interaksi, dan aksebilitas yang dinilai oleh ahli media. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu aspek tujuan pembelajaran, aspek kualitas isi, dan aspek umpan balik motivasi. Dan aspek yang dinilai oleh siswa yaitu aspek tujuan pembelajaran, aspek penggunaan interaksi, aspek aksebilitas, aspek desain game, aspek umpan balik dan motivasi dan aspek kualitas isi. Penilaian untuk setiap aspek dilakukan dengan mengisi angket responden yang telah disebar. Berdasarkan data tersebut apat diambil kesimpulan bahwa game edukasi Quizizz sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas ada beberapa saran dan pemanfaatan : 1) Peserta didik dapat menggunakan produk akhir game edukasi Quizizz sebagai bahan latihan. 2) Guru PAI di MAN dapat menggunakan produk akhir game edukasi Quizizz untuk mengukur penguasaan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, Fibby Syaeful, and Tri Nova Hasti Yunianta. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7(3): 434.
- [2] Heriyanto, Aris, Sri Haryani, and Sri Mantini Rahayu S. 2014. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS EDUCATION GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA." *Chemistry in Education* 3(1): 3. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/1638> (August 22, 2021).
- [3] Maulana, Muhammad Sahidin Rizal. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Role Playing Pada Materi Persamaan Linier Dua Variabel Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ungaran ____." *Ekp* 13(3): 7.
- [4] Nurhabibie f.yusli. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari."
- [5] Prof. Dr. A Muri Yusuf, M.Pd. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan." *Kencana* 4(3): 57. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150> (August 22, 2021).
- [6] Veras, Renato Peixoto. 2012. Экономика Региона "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash."
- [7] Yudasmaras, Gede Ari, and Desi Purnami. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Belajar Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 48(1-3): 1-8.