

**PERSEPSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA “QUIZIZZ MODE KERTAS”
PADA PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI**

***EDUCATORS AND STUDENTS PERCEPTIONS OF
“PAPER MODE’S QUIZIZZ” IN APPRECIATION POETRY LEARNING***

Putri Rizky Tamaliani; Sabhan; Faradina
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
putririzkytamaliani@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguraikan persepsi pendidik juga peserta didik terhadap penggunaan media *quizizz* mode kertas pada pembelajaran Apresiasi Puisi, juga untuk mengetahui keefektifan media. Jenis penelitian ini ialah penelitian kombinasi (*mix method*) model *sequential transformative strategy* dengan menyebar tes awal dan tes akhir, dilanjutkan dengan kualitatif deskriptif. Persepsi yang dihasilkan pendidik adalah persepsi positif mengenai penerimaan media tersebut, tetapi masih terdapat kendala yang dirasakan pendidik berkenaan dengan cara kerja media. Persepsi yang diungkap peserta didik juga terdiri dari persepsi positif. Persepsi positif berkenaan dengan meningkatnya partisipasi, rasa senang, dan kesadaran. Selain itu, juga motivasi serta fokus peserta didik. Sejalan dengan persepsi pendidik, peserta didik juga merasakan beberapa kendala dalam penggunaannya sehingga persepsi negatif juga muncul. Selanjutnya, dalam mengetahui keefektifan penggunaan media digunakan perhitungan *n-gain*. Nilai rerata tes awal diperoleh 60,5 sedangkan rerata nilai tes akhir adalah 81,5. Dalam perhitungan *n-gain* didapat nilai 81,5 dengan klarifikasi “cukup efektif”.

Kata kunci: persepsi, *quizizz*, dan media pembelajaran

Abstract

This research aims to describe the perceptions of educators and students of using "paper mode's quizizz" in a appreciation poetry learning, also to knows affectiveness of the media. This type research is a combination research model of sequential transformative strategy by distributing initial test papers and final tests, follows by using descriptive qualitative methods to perception. The perception produces by educators is a positive perception about the acceptance of the media, but educator stills feel about the problems the media performance. Then, perceptions students consist of positive and negative. Positive perceptions relate to increased participations, enjoyment, and awareness. Then, it is also the motivation and focus of student. They also feel several obstacles in their use so that negative perceptions also there. Furthermore, to determine the effectiveness of media using n-gain. The average per-test score was 60,5 while the average post-test score was 81,5. In the n-gain calculations, a score of 56,17 obtained with the clarification "quite effective".

Keywords: perception, quizizz, and learning media

Pendahuluan

Perkembangan teknologi juga diartikan sebagai perkembangan dalam bidang pendidikan yang ditandai dengan lahirnya konsep era pendidikan 4.0 yang menekankan karakteristik utamanya, yaitu berfokus pada perkembangan fasilitas menggunakan teknologi. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa kegiatan utama dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga mata pelajaran. Maka, sekolah dan lembaga pendidikan dituntut untuk mampu memfasilitasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Masa sekarang media pembelajaran dibutuhkan dalam tiap proses pembelajaran agar pembelajaran tidak berlangsung monoton. Hal tersebut juga merupakan salah satu langkah pendekatan kepada gaya belajar peserta didik yang pada masa sekarang ini bertumpu pada teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga mampu untuk merangsang daya serap peserta didik pada pembelajaran.

SMPN 2 Banjarmasin merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran, tetapi media pembelajaran tersebut tidak secara merata digunakan secara merata digunakan pada seluruh mata pelajaran. Untuk melahirkan proses pembelajaran yang bermutu ditentukan oleh faktor terpenting, yaitu pendidik. Pendidik sepatutnya memiliki pemikiran yang kreatif guna melakukan inovasi dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran kepada peserta didik agar merangsang peningkatan minat ke dalam proses pembelajaran.

Pada tahun ajar baru 2023/2024 SMPN 2 Banjarmasin membatasi penggunaan gawai dalam lingkungan sekolah karena dapat mengganggu proses belajar peserta didik. Pihak sekolah merasa bahwa peserta didik lebih fokus kepada gawainya ketimbang pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi memiliki pengaruh positif dan negatif, salah satunya ialah kecanduan gawai yang menyebabkan melemahnya minat belajar. Namun, proses pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi bagi peserta didik akan merasa jenuh dan bosan, sehingga membuat proses pembelajaran tidak berlangsung secara interaktif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dari pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi meskipun tidak melibatkan gawai peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan tujuan pembelajaran dapat dipenuhi. Maka dari itu, media pembelajaran diperlukan kehadirannya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang diajarkan dari sumber belajar kepada peserta didik yang dikategorikan berdasarkan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Peneliti memberikan alternatif dengan

menerapkan media pembelajaran berbasis permainan, yaitu *quizizz* mode kertas yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Karakteristik media ini relevan dengan peraturan yang diberlakukan pihak sekolah yang bersangkutan. Media *quizizz* dapat menjadi upaya guna membentuk suasana pembelajaran yang dinamik tanpa menghilangkan hal pokok dari materi yang disampaikan. Dalam teori yang disampaikan oleh Dewi C.K. (2018:43) yakni pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan basis yang berpotensi baik dalam menciptakan media pembelajaran efisien. Hal tersebut juga dikarenakan media pembelajaran berbasis permainan mampu merangsang komponen melalui penglihatan (visual) serta yang berbentuk lisan atau tulisan (verbal).

Fitur mode kertas merupakan fitur baru dari media *quizizz* sehingga diperlukan adanya kajian mengenai persepsi penggunaannya. Untuk mengetahui sudut pandang pendidik dan peserta didik terhadap media yang baru digunakan ke dalam proses pembelajaran perlu diketahui. Maka dari itu, persepsi pendidik dan peserta didik ketika mengaplikasikan media perlu dikaji sebagai pelaksana dan penerima media karena keduanya merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran merupakan hal krusial bagi pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efisien dan efektif. Persepsi merupakan penafsiran individu terhadap proses stimulus dalam penerimaan informasi yang akan terlahir bermacam bentuk respon melalui tingkah laku. Selain persepsi, keefektifan media juga perlu untuk diketahui.

Penelitian mengenai persepsi terhadap media pembelajaran pernah dilakukan oleh M. Erwin Rifaldi, Zulkifli, dan Ahsani Taqwiem (2021) dengan judul “Persepsi Peserta Didik terhadap Penggunaan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X IPA SMAN 1 Banjarmasin”. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif serta pengumpulan datanya seperti wawancara, observasi, dan angket berupa *form*. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut, yaitu penggunaan media berbentuk *google classroom* memberikan hasil yang baik, peserta didik menjadi aktif dan disiplin, juga pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.

Hal ini didukung oleh penelitian relevan yang mengangkat media *quizizz* sebagai objek penelitian, studi oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020) berjudul “Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo” dengan metode kuantitatif kualitatif. Penelitian ini mengumpulkan data dengan dua cara, yaitu data kuantitatif melalui penyebaran kuesioner dengan pernyataan tertutup dan data kualitatif melalui penyebaran kuesioner dengan pernyataan terbuka. Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media ini memberikan dampak yang positif dibuktikan

dengan adanya peningkatan motivasi yang membuat mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, juga terdapat beberapa kendala dalam pengaplikasiannya.

Penelitian lain yang berjudul “Persepsi Guru dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis *Web Quizizz* sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar” dilakukan oleh Sodiq, Mahfud, dan Adi (2020). Studi kasus dalam metode ini menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner untuk mengumpulkan data. Menghasilkan kesimpulan serupa bahwa guru dan peserta didik memberikan respon baik mengenai penggunaan media *quizizz* merupakan media yang cocok untuk dijadikan media pembelajaran alternatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan pada objek yang diteliti, selain itu juga ada pada subjek serta tujuan. Penelitian terdahulu menggunakan *quizizz classic* sebagai objeknya, sedangkan penelitian ini mengambil *quizizz* mode kertas yang merupakan fitur baru sebagai objeknya. Begitu pula dengan subjek, pada penelitian ini yaitu pendidik Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mix method*) berupa gabungan dari metode kualitatif dan kuantitatif. Dijelaskan Subagyo (2020: 101) bahwa metode penelitian kombinasi (*mix method*) ialah jenis penelitian dari penggabungan dua metode yaitu kualitatif dan kuantitatif, dengan model *sequential transformative strategy*. Model ini menggunakan tahapan pertama bisa menggunakan kualitatif maupun kuantitatif, begitu pula dengan tahapan selanjutnya. Metode kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan persepsi pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan media, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui keefektifan media dengan mengadakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin tepatnya saat semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 berlangsung. Beralamat di Jalan Batu Benawa Raya Nomor 23, Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, 70117.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data sekunder dan data primer digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Data yang dihimpun secara tidak langsung melalui perantara, yaitu laporan/data disebut data

sekunder, sedangkan data primer dihimpun secara langsung melalui sumbernya yang akan diperoleh dari pendidik dan peserta didik kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin dengan wawancara, observasi, juga tes. Untuk mengumpulkan data, teknik yang digunakan ialah observasi non partisipan di kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin. Selain itu juga dilakukan wawancara mengenai media pembelajaran dan melalui wawancara juga akan diketahui persepsi pendidik dan peserta didik mengenai media. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya adalah tes, tes tersebut berupa tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal (*pre-test*) dibagikan ke peserta didik sebelum mengaplikasikan media *quizizz* mode kertas, sedangkan tes akhir (*post-test*) dibagikan kepada peserta didik selepas menggunakan media tersebut. Tes tersebut berbentuk pilihan ganda dengan sepuluh soal yang disusun sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *quizizz* mode kertas. Yang terakhir ialah mengumpulkan dokumentasi berupa foto, hasil penelitian, dan sebagainya.

Teknik Analisis Data

Dua metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Yang terlebih dahulu dilakukan ialah melakukan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif menggunakan analisis menurut Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2019), semua data dan informasi yang didapatkan akan diolah melalui tiga tahapan yang merupakan kesatuan yang saling berkaitan, diantaranya ialah pengumpulan data, penyajian data, reduksi data yang menghasilkan penarikan kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Dilanjutkan dengan analisis data secara kuantitatif guna mengetahui keefektifan media. Perhitungan keefektifan menggunakan metode *N-Gain* dengan menjumlah selisih antara nilai tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Keefektifan media *quizizz* mode kertas dihitung dengan nilai standar *gain* dengan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Standar gain } < g > = \frac{X_{\text{sesudah}} - X_{\text{sebelum}}}{X - X_{\text{sebelum}}}$$

Keterangan:

X_{sesudah} = nilai rerata tes akhir

X_{sebelum} = nilai rerata tes awal

X = nilai optimal/maksimal

Setelah mendapat standar *gain*, selanjutnya akan diinterpretasikan sesuai tabel berikut.

Tabel 1. Jenis Interpretasi Skor N-Gain (Sumber: Hake, R. R, 1999)

No.	Persentase	Tafsiran
1.	<40	Tidak Efektif
2.	40-55	Kurang Efektif
3.	56-75	Cukup Efektif
4.	>75	Efektif

Hasil dan Pembahasan

Dalam melakukan penelitian ini melewati tiga tahapan, yakni analisis kebutuhan peserta didik, penerapan media *quizizz* mode kertas, dan evaluasi media *quizizz* mode kertas. Pada tahap analisis kebutuhan peserta didik, dilakukan penentuan ruang lingkup untuk melakukan penelitian. Diperoleh bahwa peserta didik membutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Selain itu, peserta didik cenderung menyukai gaya belajar audiovisual. Maka dari itu, media *quizizz* mode kertas menjadi solusi alternatif untuk diterapkan di kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut selanjutnya akan diaplikasikan kepada peserta didik kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin dalam materi Apresiasi Puisi dan akan diamati oleh seorang pendidik. Untuk menerapkan media *quizizz* mode kertas diperlukan perangkat pembelajaran seperti RPP untuk merancang materi/soal yang akan disajikan. Tahapan terakhir ialah evaluasi, pada tahapan inilah persepsi dan keefektifan akan diketahui. Persepsi yang akan muncul adalah persepsi positif dan negatif. Persepsi dianggap positif apabila menimbulkan respon serta kesan baik yang dibuktikan dengan perubahan tingkah laku yang baik selama proses pembelajaran, sedangkan persepsi dianggap negatif apabila menimbulkan respon tidak atau kurang sesuai dengan parameter yang dituju dengan objek tersebut. Sejalan dengan dilakukannya penelitian, didapatkan pula persepsi yang netral. Artinya tidak ada perubahan signifikan melalui objek yang diujikan. Sementara itu, tingkat keefektifan akan ditentukan melalui tafsiran N-Gain. Hasil dari penelitian ini, yaitu mengetahui persepsi pendidik dan peserta didik serta keefektifan media *quizizz* mode kertas terhadap pembelajaran Apresiasi Puisi pada kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin.

1. Persepsi Pendidik dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Quizizz Mode Kertas

Persepsi Pendidik

Dalam persepsi pendidik terhadap penggunaan media *quizizz* mode kertas terdapat tiga hal yang dideskripsikan, yaitu terkait (1) pengetahuan mengenai media dengan 2 butir pertanyaan, (2) penerimaan media dalam pengajaran Apresiasi Puisi dengan 2 butir pertanyaan, dan (3) cara kerja media dalam pengajaran Apresiasi Puisi dengan 3 butir pertanyaan. Pertanyaan tersebut dilakukan dengan cara wawancara terbuka sehingga akan muncul pernyataan berupa persepsi.

Persepsi pendidik akan penggunaan media *quizizz* mode kertas sebagai bahan ajar yang dapat mendukung pendidik dalam proses pembelajaran mengungkapkan persepsi positif, artinya pendidik menerima media dengan yang cukup baik. Meskipun media *quizizz* mode kertas merupakan media luring pertama yang digunakan oleh pendidik, tetapi pendidik dapat menerima dengan baik media *quizizz* mode kertas sebagai bahan bantu ajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Apresiasi Puisi. Sesuai dengan wawancara yang dilakukan kepada Bapak Maryono, S.Pd. selaku pendidik Bahasa Indonesia Kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin menyatakan bahwa:

“Bagus saja media ini untuk digunakan dalam pembelajaran. Bisa dilihat peserta didik tadi menunjukkan respon yang baik. Mereka lebih semangat saat menggunakan quizizz tadi, biasanya mereka diam-diam saja. Namun, ini hanya menjawab soal-soal seperti biasa untuk evaluasi pada bagian akhir pembelajaran. Materi-materi tetap dijelaskan. Kalau bisa pakai media juga untuk menjelaskan materi tersebut, kan banyak macam dari media pembelajaran ini lagi.” (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Hadirnya media tersebut juga membuat pendidik lebih akrab dengan teknologi sesuai dengan kebijakan yang menuntut pendidik menggunakan media sebagai bahan bantu ajar, juga sesuai dengan kriteria peserta didik. Namun, berkaitan dengan penerimaan media tersebut, pendidik merasakan beberapa kendala dalam pengaplikasian media *quizizz* mode kertas yang memengaruhi performa media, diantaranya yaitu koneksi internet yang kurang memadai pada lingkungan sekolah sehingga memengaruhi cara kerja *quizizz*. Selain itu, media *quizizz* mode kertas memerlukan banyak persiapan sehingga media ini dinilai tidak sesuai dengan kriteria pendidik Bahasa Indonesia kelas VIII-H. Yang terakhir media ini berupa media evaluasi sehingga dalam pengaplikasiannya membutuhkan media lain untuk menjelaskan materi pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan yang dinyatakan Bapak Maryono, S.Pd.:

“Paham saja, tetapi cukup ribet juga sulit bagi guru seumuran seperti saya ini karena banyak yang disiapkan. Juga tadi harus memindai satu-satu kertas yang mereka pegang. Wah itu sulit juga. Selain itu, saat pengajaran tadi cukup lama karena kendala jaringan. Nah, itu salah satu kendalanya disini.” (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Pengaplikasian media tersebut merupakan salah satu upaya dalam penerapan kebijakan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang bermakna kegiatan utama dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga mata pelajaran. Sejalan dengan wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Bapak Ali Wardani menerangkan bahwa:

“Memang ada kebijakan memakai media itu, tetapi kami tidak memaksa atau mewajibkan masing-masing guru untuk memakainya. Sudah ada beberapa guru yang memakai media pembelajaran meski tidak semua karena memang media memakai jaringan internet terkadang internet disini lambat jadi terkendala. Juga ada beberapa guru yang sudah cukup berumus, beliau itu yang tidak memakai media. Tuntutan media itu juga karena kurikulum merdeka.” (Wawancara, 16 Oktober 2023).

Dapat disimpulkan bahwa media *quizizz* mode kertas dinilai tepat apabila diterapkan sebagai media evaluasi meskipun masih terdapat beberapa kendala. Selain itu, media tersebut juga diaplikasikan sebagai cara dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik sehingga tujuan belajar lebih mudah untuk dicapai.

Persepsi Peserta Didik

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan media *quizizz* mode kertas dideskripsikan dari lima hal, yaitu (1) penggunaan media *quizizz* mode kertas terhadap pembelajaran dengan 2 butir pertanyaan (2) Kendala penggunaan media *quizizz* mode kertas dengan 1 butir pertanyaan (3) Pemahaman mengenai materi dengan menggunakan media dengan 2 butir pertanyaan (4) Ketertarikan memahami materi sebelum dan sesudah menggunakan media yang berhubungan dengan aspek perhatian dan partisipasi (5) Ketertarikan mengikuti pembelajaran menggunakan media yang berkaitan dengan aspek rasa senang, minat dan kesadaran. Deskripsi data ini merupakan hasil dari 34 responden, beberapa pernyataan menghasilkan persepsi yang serupa sehingga dalam bahasan ini disajikan perwakilan responden tersebut.

Kajian yang diperoleh dari proses persepsi peserta didik kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin menunjukkan berbagai tanggapan, baik itu persepsi positif maupun sebaliknya, persepsi negatif. Pengaplikasian media *quizizz* mode kertas mendapatkan persepsi positif dari

peserta didik kelas VIII-H. Pengaplikasian media *quizizz* mode kertas dinilai mampu guna meningkatkan minat juga semangat belajar peserta didik karena dalam proses pembelajarannya tidak hanya berfokus pada buku teks. Sebagaimana dinyatakan oleh responden 1 yang merupakan peserta didik kelas VIII-H setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *quizizz* mode kertas:

Responden 1: *"Baru sih, jadi tahu cara baru untuk belajar. Sebelumnya pernah memakai media quizizz tapi yang memakai handphone itu saja dan itu dipelajari PPKn. Yang pakai kertas ini baru sekali ini dengan Ibu. Pengalaman baru karena biasanya Bapak mengajar hanya memakai buku saja."* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Diperkuat dengan pernyataan responden 3 yang menyatakan:

Responden 3: *"Terasa banget perbedaannya antara pembelajaran memakai media dan tidak memakai media. Kalau memakai media itu kesannya bersemangat karena kita dikejutkan dengan hal baru, contohnya yang seperti dilakukan tadi. Tidak monoton hanya dengan mendengarkan penjelasan. Biasanya hanya penjelasan biasa dengan buku teks. Apalagi kalau sudah siang, itu bosan banget bisa sampai tertidur."* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Sebagian besar peserta didik mendapatkan pengalaman baru mengenai cara belajar dengan adanya penggunaan media *quizizz* mode kertas dalam pembelajaran Apresiasi Sastra untuk memahami materi yang diajarkan selain pada buku teks yang mereka pegang. Namun, pengaplikasian media tersebut tidak membuat perbedaan yang signifikan pada proses pemahaman peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena sifat media *quizizz* mode kertas merupakan media yang bersifat evaluasi.

Responden 11: *"Sama saja sih, dengan Bapak Maryono paham saja juga karena Bapak sering mengulang-ngulang penjelasannya mengenai materi tersebut. Kurangnya hanya beliau cuma menjelaskan saja memakai buku."* (Wawancara, 23 Oktober 2023). Pernyataan serupa juga dinyatakan oleh Responden 16:

Responden 16: *"Dengan Bapak paham, dengan Ibu juga paham. Sama saja"* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Maka dari itu, penggunaan media terhadap pemahaman peserta didik menghasilkan persepsi yang netral.

Media pembelajaran juga mampu untuk menjaga fokus peserta didik dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi pola sikap peserta didik dalam aspek perhatian juga partisipasi, proses pembelajaran yang bersifat interaktif akan meningkatkan partisipasi peserta didik sehingga mereka lebih aktif. Sesuai dengan pernyataan Responden 22.

Responden 22: *"Ya bisa dibilang suka jadinya karena kalau memakai quizizz seperti tadi seperti games, ada selingan di dalamnya. Jadi, lebih memperhatikan untuk penjelasan materinya karena nanti akan menjawab lagi memakai quizizz."* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Dalam meningkatkan minat peserta didik, peran media *quizizz* mode kertas ialah mampu guna menumbuhkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif. Partisipasi dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media *quizizz* mode kertas meningkat daripada sebelumnya, dalam artian ketidakhadiran media akan membuat perhatian juga partisipasi peserta didik akan teralihkan karena pembelajaran yang terlalu monoton. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Responden 18 dan Responden 20:

Responden 18: *"Sebenarnya saya suka dengan Bahasa Indonesia, puisi ini juga sangat suka. Terkadang karena Bapak menjelaskan saja, itu bisa membuat mengantuk apalagi siang hari, tetapi kalau dengan Ibu itu jadi tidak mengantuk. Semangat gitu untuk mendengarkan materi. Juga dengan quizizz tadi kita menjawab soal memakai kertas dan ada poinnya. Jadi, bersemangat untuk paham sama materinya supaya dapat poin yang bagus."* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Responden 20: *"Kalau ada materi yang kurang dimengerti bertanya saja dengan Bapak, terkadang bertanya, terkadang tidak bertanya. Biasanya hanya Bapak yang menjelaskan, kalau dengan Ibu jadinya lebih interaktif. Kaminya juga aktif, jadi tidak hanya diam menjelaskan penjelasan. Itu membuat saya jadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran"* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Diperkuat oleh pernyataan Responden 25 yang menyatakan:

Responden 25: *"Memperhatikan penjelasan dan paham saja. Penjelasan Bapak mudah dipahami, tetapi dibuat bosan karena penjelasan yang berulang-ulang, monoton juga. Kalau memakai media bersama Ibu jadinya tidak monoton jadi kebosanan saya itu berkurang dan lebih tertarik lagi dengan materinya. Karena pembawaan materi dari Ibu memakai media itu asyik."* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Selanjutnya, apabila dilihat dari aspek minat, rasa senang, dan kesadaran dalam proses pembelajaran juga mendapat respon persepsi yang cukup positif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Responden 30 dan Responden 32 sebagai berikut:

Responden 30: *"Perbedaan pembelajaran Bapak dan Ibu sangat terasa perbedaannya. Dari antusias teman-teman juga berbeda, pelajaran Bahasa Indonesia yang biasanya siang*

sehabis zuhur itu kan lebih sering mengantuk. Kalau pembelajarannya seperti Ibu tadi jadinya tidak mengantuk, seru sekali!" (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Responden 32: *"Senang-senang saja dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, karena senang membaca dan menulis. Jadi, Bahasa Indonesia salah satu pelajaran yang bisa dibilang ditunggu, tetapi terkadang malah jadi bosan. Setelah memakai media ini hari ini tadi, saya benar-benar semangat untuk belajar. Suka, apalagi membahas mengenai Puisi. Kesukaan saya semakin bertambah. Lebih senang saat menggunakan media." (Wawancara, 23 Oktober 2023).*

Responden 33: *"Sangat menunggu pembelajaran Bahasa Indonesia selanjutnya jika memakai media seperti ini terus. Saya bukan orang yang rajin atau pintar, tapi saya malah semangat hari ini untuk mengikuti proses pembelajaran." (Wawancara, 23 Oktober 2023).*

Kesadaran peserta didik kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin akan mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah cukup baik dari sebelum menggunakan media. Meskipun kesadaran tersebut merupakan tuntutan, tetapi hal tersebut bukanlah hal buruk karena merupakan salah satu pencerminan untuk tidak mengabaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Begitu juga minat dan semangat setelah menggunakan media tersebut, peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terdapat persamaan antara persepsi pendidik dan peserta didik, yaitu sama-sama merasakan kendala dalam cara kerja media *quizizz* mode kertas yang tidak optimal akibat koneksi internet.

Responden 6: *"Tadi quizizznya membuat senang, tapi ada kendala sedikit pada bagian menampilkan soal. Koneksi internetnya cukup lambat sehingga kami menunggu lama jadinya tidak sabar. Juga ada berapa kali terulang tadi. Itu saja untuk bagian kendalanya." (Wawancara, 23 Oktober 2023).*

Selain itu, peserta didik merasa tulisan kuis/soal yang ditampilkan melalui layar proyektor terlalu kecil. Akibatnya, peserta didik kesulitan untuk membacanya. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Responden 8:

Responden 8: *"Kendalanya saat membaca soal di depan, mungkin karena tulisannya terlalu kecil jadi kurang terlihat untuk saya yang duduk di belakang bersama teman saya. Kalau seru itu seru aja, kalau bisa tulisannya pada soal dibesarkan lagi agar terlihat sampai belakang" (Wawancara, 23 Oktober 2023).*

Dua faktor tersebut menyebabkan peserta didik memberikan persepsi negatif pada performa media *quizizz* mode kertas. Terlepas dari hal itu, peserta didik masih menerima dengan baik media tersebut untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Cara penggunaan

media *quizizz* mode kertas mudah untuk dimengerti, hanya ada satu peserta didik yang merasa kesulitan untuk menetapkan huruf pada kertas QR. Sesuai dengan pernyataan Responden 7:

Responden 7: *"Ada kendala saat memilih pilihan A, B, C, D pada kertas agak bingung memutar-mutarnya. Lebih mudah yang menggunakan handphone bisa langsung ditekan. Tapi terkadang juga yang memakai handphone terkendala koneksi internet"* (Wawancara, 23 Oktober 2023).

Maka dari itu, diperoleh kesimpulan bahwa media *quizizz* mode kertas ialah media praktis guna meningkatkan minat juga semangat peserta didik dengan gaya belajar audiovisual untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Apresiasi Puisi. Hal tersebut seiring dengan media *quizizz* mode kertas yang berbasis permainan mampu untuk meningkatkan minat, perhatian, partisipasi, rasa senang, dan kesadaran peserta didik selama proses pembelajaran sehingga akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Kriteria materi-materi yang ada pada Bahasa Indonesia sesuai dengan media *quizizz* mode kertas, terkecuali persoalan seperti praktek membuat teks tidak bisa dilakukan dengan menggunakan media ini. Apabila evaluasi yang dibutuhkan melalui pilihan ganda, maka media *quizizz* mode kertas tepat untuk dijadikan alternatif dalam penerapan media pembelajaran.

2. Keefektifan Penggunaan Media *Quizizz* Mode Kertas

Pengukuran keefektifan penggunaan media *quizizz* mode kertas dilakukan pengumpulan data dari pembagian tes awal (*pre-test*) sebelum penggunaan media, serta tes akhir (*post-test*) pada peserta didik dibagikan setelah penggunaan media. Pengukuran keefektifan media *quizizz* mode kertas menerapkan uji *n-gain* untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektif penggunaan media kepada peserta didik. Berikut tabel rerata hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) peserta didik Kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin:

Tabel 2. Nilai Rerata Tes Awal dan Tes Akhir

Rerata nilai tes awal	60,5
Rerata nilai tes akhir	81,5
Nilai tertinggi	100
Rerata nilai <i>N-Gain</i>	56,17
Kesimpulan	Cukup Efektif

Tabel tersebut menunjukkan nilai rerata tes awal (*pre-test*) peserta didik sebelum menggunakan media adalah 60,5, dan nilai rerata tes akhir (*post-test*) peserta didik setelah

menggunakan media merubah menjadi 81,5. Berdasarkan hasil uji *n-Gain*, keefektifan penggunaan media *quizizz* mode kertas mendapat rata-rata nilai sebesar 56,17. Berdasarkan tabel interpretasi nilai *gain*, nilai tersebut termasuk dalam kategori "cukup efektif".

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian juga pembahasan yang telah diuraikan perihal persepsi pendidik dan peserta didik juga keefektifan terhadap penggunaan media *quizizz* mode kertas pada pembelajaran Apresiasi Puisi kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi yang dihasilkan oleh pendidik dan peserta didik menghasilkan persepsi baik (positif) dan sebaliknya (negatif). Pada persepsi pendidik dilihat dari aspek pengetahuannya mengenai media, penerimaannya dan performa mengenai media *quizizz* mode kertas. Pendidik memberikan persepsi yang baik mengenai media dan dapat menerima media *quizizz* mode kertas diaplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, pendidik memberikan persepsi yang kurang baik (negatif) terhadap performa media karena beberapa kendala yang dirasakan. Begitu pula pada persepsi peserta didik dilihat dari aspek minat, rasa senang, kemudahan, perhatian, dan partisipasi. Persepsi yang diberikan ialah persepsi yang baik (positif), tetapi sama seperti pendidik, peserta didik juga merasakan beberapa kendala mengenai cara kerja media *quizizz* mode kertas sehingga memberikan beberapa persepsi yang kurang baik (negatif). Media *quizizz* mode kertas dapat diaplikasikan kepada materi selain Apresiasi Puisi dan mata pelajaran selain Bahasa Indonesia, apabila konsep dari evaluasi materi dan mata pelajaran tersebut berupa pilihan ganda.
2. Dengan menyebarkan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) diperoleh nilai rerata *N-Gain* dengan kategori "cukup efektif". Penerapan media *quizizz* mode kertas pada pembelajaran Apresiasi Puisi kelas VIII-H SMPN 2 Banjarmasin cukup efektif untuk dijadikan media pembelajaran.

Saran

Beberapa saran yang dapat disarankan, yaitu bagi pendidik untuk meningkatkan inovasi proses pembelajaran yang didukung adanya pelaksanaan kursus lanjutan pembuatan media pembelajaran yang diadakan pihak sekolah. Untuk peserta didik juga seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi ini sebaik mungkin untuk membantu proses

pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya diharap lebih banyak mengkaji sumber yang relevan.

Daftar Pustaka

- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128-136.
- Atika, Devi, Sainul Hermawan, Dewi Alfianti. (2021). Persepsi Siswa, Orang Tua, dan Guru terhadap Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-A di MTsN 2 Banjarmasin. *LOCANA*, 4(1), 39-50.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1*. :<http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020).
- Erdanu, Asha C.P., Zulkifli Musaba, Rusma Nortyani. (2019). Pembelajaran Menulis Karangan Eksposisi Menggunakan Media Gambar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 24 Banjarmasin. *LOCANA*, 2(2), 1-10.
- Kemendikbud (2016). *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud (2016) *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. American Education Research Association's Devision. D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Rifaldi, Erwin M., Zulkifli, Ahsani Taqwiem. (2021). Persepsi Peserta Didik terhadap Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X IPA SMAN 1 Banjarmasin. *LOCANA*, 4(1), 75-87.
- Saevi, Nur Hana, Muhammad Rafiek, Lita Luthfiyani. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Banjarmasin. *LOCANA*, 6(2), 80-89.
- Silvia, Ajeng Mega, Sainul Hermawan, Dewi Alfianti. (2021). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Zoom di Kelas VIII SMPN 24 Banjarmasin. *LOCANA*, 4(2). 1-17.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).

- Subagyo, Agus. (2020). *Aplikasi Metode Riset: Praktek Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Methods*. Malang: Inteligencia Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Yuniarti, Linda, Sabhan, Lita Luthfiyanti. (2021). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMPN 2 Banjarmasin. *LOCANA*, 4(2). 53-65.