

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI QUIZLET PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII

Elsa Riahma Silalahi¹, Masni Veronika Situmorang², Winarto Silaban³

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univesitas HKBP

Nommensen Pematangsiantar, Indonesia ¹²³

Corresponding Author: elsasilalahi071@gmail.com

History:

Received : 25 Juni 2024

Revised : 10 Juli 2024

Accepted : 23 Agustus 2024

Published : 25 Setember 2024

Publisher: Fakultas Hukum Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

Attribution-NonCommercial-ShareAlikeCCBY-NC-SA



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Edukasi Quizlet* Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 12 Pematangsiantar. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan menggunakan metode eksperimen. Dalam penarikan sampel yang digunakan yaitu teknik sampel kelompok (simple random sampling). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Hasil uji kelayakan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet berdasarkan 4 uji kelayakan oleh para ahli diperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk diuji coba penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia memiliki persentase 87,5% dengan kategori cukup baik. Media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Maka, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, Quizlet, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to look at the development of Quizlet Educational Game Learning Media on Digestive System Material to Improve Class VIII Student Learning Outcomes at SMP Negeri 12 Pematangsiantar. The type of research that will be carried out is quantitative research using experimental methods. In the sampling used, the group sampling technique (simple random sampling). Based on the results of the research and development of the educational game learning media Quizlet on the human digestive system, the following conclusions were obtained: The results of the feasibility test for the Quizlet educational game learning media based on 4 feasibility tests by experts obtained a feasibility percentage of 93% with the category very suitable for testing in its application. learning process. Research and development of Quizlet educational game learning media on human digestive system material using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. Student responses to Quizlet educational learning media on the human digestive system material had a

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

percentage of 87.5% in the quite good category. The Quizlet educational game learning media on the human digestive system material influences student learning outcomes in class VIII of SMP Negeri 12 Pematangsiantar. So H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Quizlet, Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan diri agar mampu beradaptasi di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara, yang dinyatakan oleh UU No 20 Tahun 2003. Pendidikan merupakan salah satu tempat untuk membentuk karakter seseorang. Pendidikan juga berperan penting dalam kehidupan, baik untuk lingkungan, individu, masyarakat dan upaya memajukan bertumbuhnya karakter dan pikiran (Hidayati & Aslam, 2021).

Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan anak-anak bangsa dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki setiap manusia. Di dalam dunia pendidikan, pelaku pendidikan yang memiliki peran penting dalam mendidik adalah guru. Tugas pendidik dalam kegiatan belajar disekolah sangat berpengaruh bagi keberhasilan seorang peserta didik sehingga mengharuskan tenaga pendidik untuk kreatif dalam membuat media ajar yang akan digunakan didalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Amdani 2023) pendidik wajib untuk mempraktikkan beberapa cara, strategi, model dan media dalam kegiatan belajar mengajar, supaya proses pembelajaran beragam, bermakna, tidak membosankan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan (Pratama et al., 2021).

Menurut Nurfadhillah (2021) media pembelajaran sebagai perantara pesan untuk mendapatkan respon antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran diharapkan dapat memberi suasana baru dalam kegiatan belajar dan sebagai inovasi bagi peserta didik lebih semangat dalam belajar dan materi yang disampaikan oleh pendidik lebih jelas dan lebih mudah dipahami. Retnanto (2022) menyatakan bahwa pembelajaran terlihat lebih berwarna jika peserta didik diberi kesempatan untuk aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran strategi yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik, tidak hanya metode ceramah. Pendidik juga dapat memanfaatkan media pembelajaran agar peserta didik juga melakukan pengamatan dan mempresentasikan sehingga peserta didik antusias saat pembelajaran (Rahmawati et al., 2022).

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

Sebagaimana yang di kemukakan oleh Abidah (2020) penyebab tidak berhasilnya pembelajaran disekolah adalah kurang menggunakan media pembelajaran dan fasilitas dalam belajar. Hal ini menjadi salah satu penyebab yang mempengaruhi kreativitas, minat belajar dan pola pikir peserta didik. Setiap pendidik seharusnya mempersiapkan media pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah dapat menjelaskan suatu informasi dan dapat meningkatkan hasil belajar (Anggraini et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga muncul motivasi belajar, dan kemampuan belajar mandiri sesuai dengan minatnya masing-masing. Oleh sebab itu, seorang guru harus melakukan perubahan dan inovasi salah satunya yaitu melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan (Jahring et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 12 Pematangsiantar guru menyatakan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi pembelajaran IPA di karenakan pembelajaran yang dilakukan masih monoton atau pasif yang membuat siswa cepat merasa bosan, bermain-main dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan seperti bermain game. Kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA ditandai dengan nilai harian yang rendah dengan nilai tertinggi adalah 80 dengan KKM 72.

Tabel 1. Hasil UTS Peserta Didik Kelas VIII T.A 2023/2024 SMP Negeri 12 Pematangsiantar

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas
1	VIII-1	32	72	9	23
2	VIII-2	32	72	7	25
3	VIII-3	31	72	10	21
4	VIII-4	32	72	9	23
5	VIII-5	31	72	17	14

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

6	VIII-6	30	72	11	19
7	VIII-7	31	72	13	18
8	VIII-8	30	72	9	21
9	VIII-9	31	72	10	21
	Total	280		95	185

Berdasarkan tabel diketahui bahwa hasil belajar IPA menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 95 orang atau sekitar 33,90% dan 60,1 % atau 185 peserta didik yang tidak mencapai KKM. Materi IPA merupakan materi yang cukup kompleks dan banyak materi yang membutuhkan penalaran, dan pemahaman. Untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar dibutuhkan perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu media pembelajaran berbasis *Quizlet* (Agustina & Zannah, 2020).

Penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar memiliki dampak positif yaitu proses belajar mengajar lebih menarik dan bervariasi. Media digital adalah media komunikasi dalam berbagai format data yang bisa dibaca dilihat, didengarkan, dan dapat disimpan pada pada perangkat digital. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik, bahan untuk memperjelas materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran, dan bahan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Zahwa (2022) yaitu dampak positif dalam menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar adalah agar proses belajar lebih menarik dan interaktif, dan media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap positif peserta didik terhadap apa yang telah dipelajari (Werdiningtyas, 2021)

Penggunaan teknologi yang bisa dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yaitu *quizlet*, yang dimana *quizlet* memiliki berbagai fitur game nya seperti *match*, *flashcard*, *live classic* dan *test*. *Quizlet* adalah perangkat pembelajaran daring (online) yang dapat membantu siswa dalam belajar agar pembelajaran tidak membosankan. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *quizlet* yaitu dapat digunakan melalui *smartphone*, *laptop* atau *komputer* dan memiliki berbagai fitur game yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar (Habaridota, 2020).

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan dampak penggunaan *quizlet* terhadap pembelajaran dan hasil belajar diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh: (a) Setyawan, & Ibrahim, (2019) dengan penelitiannya yang berjudul

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Pictorial Riddle pada Materi *Plantae* untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA Kelas X.” Media *flashcard* yang dihasilkan masih berbentuk cetak dan diuji coba terbatas pada 20 siswa kelas X MAN Sidoarjo, (b) Putri, (2020) telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard “Quizlet”* Pada Materi Hasil Perkebunan Rempah-Rempah dan Herbal.” Penelitian pengembangan tersebut menghasilkan media pembelajaran *flashcards “quizlet”* yang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *quizlet* telah dilakukan, tetapi dilakukan di tingkat Universitas pada mata kuliah Pengetahuan Bahan Agroindustri materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal, (c) Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizlet Mobile* untuk Pembelajaran Linux pada SMKN 10 Makassar” yang dilakukan oleh Lestari et al. (2022) menghasilkan media berbasis *quizlet* yang diterapkan kepada 40 siswa. Hasil respon pengguna menunjukkan media untuk pembelajaran linux tersebut valid dan layak digunakan, (d) Penelitian berjudul “Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan *Flashcard Quizlet* (Penelitian Pengembangan di Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta)” yang dilakukan oleh Aulia, (2022) menghasilkan media pembelajaran bahasa Arab materi kosakata. Media tersebut mendapatkan kategori “sangat layak” berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan *flashcard quizlet* telah dikembangkan di tingkat SMA, tetapi pada mata pelajaran bahasa Arab (Fauzi & Noviartati, 2018).

Quizlet dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar terlihat lebih asik, menarik, dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran digital seperti *quizlet* karena teknologi berperan penting dalam pendidikan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi *Quizlet* Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 12 Pematangsiantar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan menggunakan metode eksperimen. Dikatakan penelitian kuantitatif karena dalam pengumpulan datanya berupa angka. Menurut Sugiono (2021:14) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji suatu teori yang ditetapkan didukung menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Simaremare & Purba, 2021)

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development, yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015, hal. 407). Metode penelitian pengembangan dipilih karena memiliki tujuan untuk menghasilkan produk tertentu berupa media pembelajaran pada mata pelajaran biologi.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Lee & Owens (2004), yaitu ADDIE. Model tersebut terdiri dari lima tahap, yaitu assessment/analysis (penilaian/analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi).

Lokasi penelitian adalah tempat untuk memperoleh data atau informasi dengan permasalahan atau fokus penelitian saat penelitian akan dilakukan. Untuk melakukan penelitian maka peneliti harus menentukan waktu penelitian agar peneliti dapat melakukan penelitian sesuai dengan ketetapan waktu yang ditetapkan (Sutarmi & Suarjana, 2017).

Teknik sampel kelompok (simple random sampling) ini digunakan apabila populasi cukup besar, sehingga perlu dibuat beberapa kelas atau kelompok. Dengan demikian, dalam sampel ini unit analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau kelas yang terdiri atas sejumlah individu. Untuk satu kelompok atau kelas sampel dipandang satu individu atau subyek. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VIII-5 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data adalah cara untuk menganalisis data yang telah diperoleh dari validator, pendidik, dan peserta didik setelah uji coba produk dengan mengelompokkannya sedemikian rupa sehingga lebih mudah dibaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran IPA, mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet, dan mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan edukasi Quizlet terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Berdasarkan prosedur penelitian mengenai

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

pengembangan media pembelajaran Quizlet yang telah dilakukan, maka tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis adalah tahap awal model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik, dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran IPA yang dilakukan di SMP Negeri 12 Pematangsiantar yang mencakup pemahaman peserta didik, media ajar, dan bahan ajar. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 12 Pematangsiantar masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, dan bahan ajar yang hanya bersumber dari buku yang disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan.

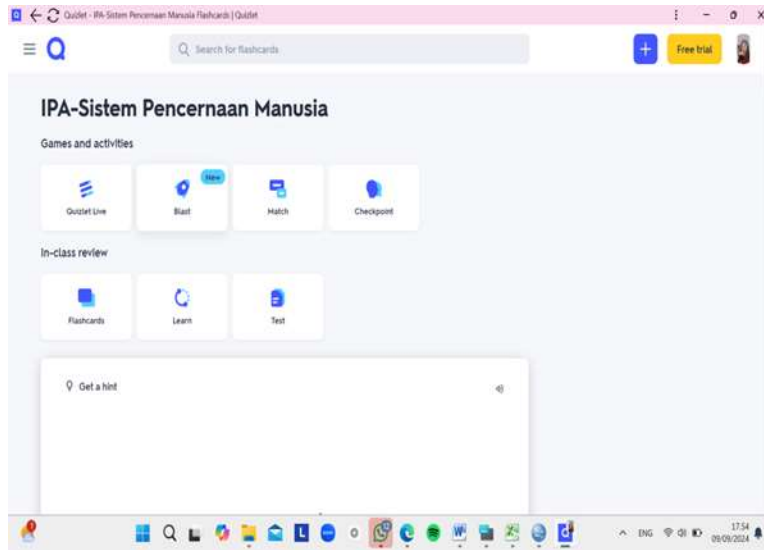
Tahap Desain (Design)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan model ADDIE adalah tahap desain. Desain produk dilakukan untuk mengetahui gambaran produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet. Proses perancangan dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan rancangan awal terlebih dahulu. Peneliti mengumpulkan informasi, materi ajar, dan gambar yang berkaitan dengan materi sistem pencernaan manusia. Kemudian mendesain media dengan semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (Development). Pada tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang dikembangkan dengan tahap pengembangan. Sebelum mencapai hasil akhir, akan dilakukan validasi oleh para ahli untuk menilai serta memberikan saran atau masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi guna perbaikan dan penyempurnaan produk.

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**



Gambar 1. Fitur Quizlet

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi akan dilakukan uji coba produk yang telah dirancang yaitu media pembelajaran permainan edukasi Quizlet dengan materi sistem pencernaan manusia yang diimplementasikan secara nyata di dalam kelas melalui proses pembelajaran. Tahap implementasi didalam kelas dilakukan dengan satu tahapan pada kelas eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelompok kelas yang akan diberikan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen dikhususkan untuk menguji hipotesis atau jawaban sementara masalah yang masih praduga karena harus dibuktikan kebenarannya melalui perlakuan yang diberikan. Perlakuan yang dilakukan merupakan variabel bebas dari penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan edukasi Quizlet yang akan mempengaruhi atau yang menjadi penyebab timbulnya variabel terikat dalam hal ini adalah hasil belajar siswa.

Tahap pertama yang dilakukan pada kelas eksperimen diawali dengan pemberian pre-test tepat sebelum dilakukan proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan atau pengetahuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII-5 SMP Negeri 12 Pematangsiantar selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet. Sebelum masuk ke materi pelajaran, dilakukan pengenalan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet beserta cara pengoperasian media tersebut.

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

Kemudian, untuk membuktikan adanya perbedaan hasil belajar pada kelompok kelas kontrol dengan eksperimen maka pada kelas eksperimen juga diberikan post-test setelah proses pembelajaran selesai.



Gambar 2. Kelas Eksperimen

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dibagi menjadi dua tahapan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran yang dihasilkan. Evaluasi formatif dilakukan dalam bentuk validasi materi dan validasi media serta sampai kepada tahap uji coba produk.

Tahap evaluasi formatif dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan serta melakukan perbaikan sebelum dilakukan tahap implementasi. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir uji coba yang dilakukan pada media pembelajaran permainan edukasi Quizlet untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan. Tahap evaluasi formatif disaat uji coba produk media pembelajaran permainan edukasi Quizlet diberikan pre-test dan post-test.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa menentukan apakah suatu perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh atau tidak. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah soal tes dengan bentuk multiple choice item atau tes pilihan berganda yang terdiri dari pre-test dan post-test. Tes pilihan berganda yaitu tes yang diberikan dengan cara memilih salah satu diantara jawaban yang dianggap benar atau paling benar dari empat atau lebih jawaban yang telah disiapkan. Alternatif jawaban pada soal yang diberikan adalah a, b, c, dan d. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan pada soal pre-test dan post-test diperoleh sebanyak 20 soal dengan kategori C1-C4 yang memiliki skor maksimal sebanyak 100 dengan masing masing soal yang dijawab benar

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

bernilai 5. Kategori soal C1-C4 merupakan kategori yang tepat digunakan untuk soal pilihan berganda. Sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 maka pada kelas kontrol tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM, pada saat pre-test 1 orang dan post-test sebanyak 17 orang. Sementara pada kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada saat pre-test terdapat 4 orang dan post-test sebanyak 22 orang.

Pembahasan Penelitian

Media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* merupakan bahan ajar yang cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan. Adapun tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* jika digunakan didalam kelas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* dalam meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* sangat tepat untuk digunakan pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan bantuan visual dari objek atau materi yang dipelajari. Hal ini dikarenakan fasilitas fitur yang disediakan *Quizlet* sangat beragam dan dapat digunakan secara gratis dan dapat dengan mudah diakses. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia dikelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Adapun pengembangan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* dilakukan dengan model pengembangan *ADDIE* dan telah melalui seluruh tahapan pada model pengembangan ini yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil dari tahapan model pengembangan *ADDIE* diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah seluruh tahapan dari model pengembangan *ADDIE* telah dilakukan, berdasarkan data yang sudah diperoleh maka pengembangan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran IPA. Adanya pengembangan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* pada materi sistem pencernaan mendapatkan respon yang baik dari dosen, guru serta peserta didik sehingga penggunaan media ini diharapkan dapat dipergunakan dengan baik kedepannya sebagai media pembelajaran guna meningkatkan hasil peserta didik (Samad et al.,

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* memperoleh hasil dengan kategori sangat layak. Produk media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* adalah hasil akhir dari penelitian pengembangan ini. Media pembelajaran permainan ini dirancang dan disesuaikan dengan materi sistem pencernaan, yang didalam permainan tersebut sudah ada materi pembelajaran dengan konsep yang berbeda dari yang peserta didik dapatkan dikelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Setyawan, & Ibrahim, (2019), yang dimana hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet

Tahap implementasi pada model *ADDIE* adalah uji coba produk permainan edukasi *Quizlet* pada materi sistem pencernaan manusia untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa diperoleh melalui angket respon. Hasil respon siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar pada media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* diperoleh termasuk kedalam kategori sangat baik dengan persentase 87,5%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari *et al.* (Afifah *et al.*, 2019) yang menghasilkan media pembelajaran *Quizlet* yang diterapkan kepada 40 siswa. Hasil respon pengguna menunjukkan media untuk pembelajaran *Quizlet* tersebut valid dan layak digunakan.

Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* maka media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada saat *pre-test*, pada kelas kontrol diperoleh *pre-test* 1 orang dan *post-test* sebanyak 17 orang. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* pada proses pembelajaran diperoleh sebanyak 4 orang dan *post-test* sebanyak 22 orang.

Berdasarkan data hasil belajar diatas dapat disimpulkan adanya pengaruh media pembelajaran permainan edukasi *Quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia dikelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Maka, diperoleh bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dimana hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,03 < 0,05$. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Putri, 2020) yang dimana media pembelajaran *Quizlet* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan berpengaruh pada belajar siswa.

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet berdasarkan 4 uji kelayakan oleh para ahli diperoleh persentase kelayakan sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk diuji coba penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia memiliki persentase 87,5% dengan kategori cukup baik.
3. Media pembelajaran permainan edukasi Quizlet pada materi sistem pencernaan manusia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII SMP Negeri 12 Pematangsiantar. Maka, H_a diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. (2020). *Implementasi Metode Islamic Montessori Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Tk Islamic Montessori Al Hamidiyah Depok*.
- Afifah, E. P., Wahyudi, W., & Setiawan, Y. (2019). Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika. *Must: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.30651/Must.V4i1.2822>
- Agustina, H. P., & Zannah, S. N. (2020). Analisis Keterampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasaan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Kependidikan Betara*, 1(2), 40–47.
- Amdani, Nanang Gustri And Fauziyyah, Nisa And Fuadah, Riqotul And Rudiyo, Soleh And Septiyaningrum, Yayang Alistin And Salamatussa'adah, Nur And Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal Of Elementary Education And Teaching Innovation*, 2, 20–31.

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

- Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas Iii Di Sdn Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*, 2020.
- Aulia, A. (2022). *Model Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Menggunakan Flashcard Quizlet (Penelitian Pengembangan Di Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta)*.
- Fauzi, A. M., & Noviartati, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(3).
- Habaridota, M. L. B. B. (2020). The Implementation Tandur Quantum Teaching Learning Model To Improve Social Learning Achievement. *International Journal Of Elementary Education*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.23887/ijee.V4i2.26593>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.V4i2.37038>
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872–881.
- Lestari, Ayu And Kasim, Syarifuddin And Parenreng, J. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizlet Mobile Untuk Pembelajaran Linux Pada Smkn 10 Makassar. *Information Technology Education Journal*, 1, 52–60.
- Nurfadhillah, Septy And Nurfaalah, Kholis And Amanda, Mega And Kaunyah, Nadhiyatul And Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *Edisi*, 3, 225–242.
- Pratama, A., Chan, F., & Budiono, H. (2021). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Putri, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcards “Quizlet” Pada Materi Hasil Perkebunan Rempah-Rempah Dan Herbal. *Journal Ilmiah*, 1–2.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Mi/Sd*, 2(1), 55–66.
- Retnanto, Agus And Firdiansyah, B. And Others. (N.D.). *Praksis Pembelajaran Aktif Dalam Perspektif Islam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bagi Mahasiswa*

Elsa Riahma Silalahi, Masni Veronika Situmorang, Winarto Silaban, **Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Quizlet Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Islam Dalam Implementasi Penerapan Teknologi Pembelajaran Tahun 2022. *Elementary: Islamic Teacher Journal*.

- Samad, I., Ali P, M., & Assaibin, M. (2021). Pengaruh Kemampuan Penalaran Matematis Dengan Model Pembelajaran Double Loop Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 4(1), 43–50. <https://doi.org/10.31605/Ijes.V4i1.1202>
- Setyawan, Puguh And Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa Sma/Ma Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 8.
- Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*.
- Sutarmi, K., & Suarjana, I. M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 75. <https://doi.org/10.23887/jisd.V1i2.10141>
- Werdiningtyas, T. W. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Model Quantum Learning Dengan Teknik Tandur Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Manggar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(4), 1476–1481. <https://doi.org/10.31949/educatio.V7i4.1521>
- Zahwa, Feriska Achlikul And Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 61–78.