

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TEKS EKSPLANASI PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA IBA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Maria Ulfa

NIM: 06021181924006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TEKS
EKSPLANASI PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA IBA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Maria Ulfa

NIM: 06021181924006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,


Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Drs. Supriyadi, M.Pd.

NIP 195905281983031001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TEKS
EKSPLANASI PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA IBA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Maria Ulfa

NIM: 06021181924006

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Drs. Supriyadi, M.Pd. 

2. Anggota/Penguji : Dr. Santi Oktarina, M.Pd. 

Palembang, Mei 2023

Mengetahui

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maria Ulfa

NIM 06021181924006

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas XI SMA IBA Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, terdapat yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau terdapat pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun

Palembang, 11 Mei 2023

Pembuat Pernyataan,



Maria Ulfa

NIM 06021181924006

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya persembahkan untuk Allah SWT., yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, kesabaran, dan yang paling utama yaitu kekuatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Quizizz* Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas XI SMA IBA Palembang” ini untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak, ucapan terima kasih kepada orang-orang tercinta yang selalu setia menemani dan membantu penulis selama masa perkuliahan hingga penulisan skripsi ini.

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, Ayahanda Raden Abdullah Sani dan Ibunda Desi yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, serta finansial selama masa perkuliahan dan masa penyusunan skripsi ini.
2. Kedua adik kandungku Raden Muhammad Yahya dan Raden Muhammad Zakaria, terima kasih atas doa, semangat dan perhatian yang diberikan saat pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing sekaligus merupakan dosen pembimbing akademik saya, atas kesabaran saat membimbing saya, membagi ilmu, wawasan, dan pengalaman, serta motivasi yang diberikan kepada saya selama proses pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku ketua Jurusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Seni atas semua bimbingan dan arahnya selama saya menempuh pendidikan di program studi ini.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku penguji saya pada saat Ujian Akhir Program (UAP) yang telah memberikan saya saran, bimbingan, serta arahan saat ujian dan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Hani Solikhah, M.Pd., selaku validator materi yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.

7. Bapak Drs. Ansori M,Si., selaku validator media yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
8. Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd, M.A., selaku validator bahasa yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tercinta atas semua ilmu, wawasan, pengalaman, dan motivasi yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada saya.
10. Admin prodi, terima kasih sudah membantu dalam administrasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Keluarga besar SMA IBA Palembang atas izin, kemudahan, dan partisipasinya dalam penelitian skripsi ini.
12. Mahasiswa dengan NIM 05101381924049 terima kasih telah memberikan dukungan serta perhatian kepada penulis dalam perjalanan perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
13. Sahabat perjuangan Audi Zahara dan Vika Rizky Indriani terima kasih telah membantu penulis, menemani, dan memberi semangat yang luar biasa dalam perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2019.
15. *Saas Team*, yaitu Intan, Taufik, Ridho, dan teman lainnya terima kasih telah menjadi orang-orang yang selalu memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
16. *Sister till the end*, yaitu Priscil, Sedy, Yuni dan Viak terima kasih telah menjadi orang-orang yang memberikan doa, semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
17. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan serta doa yang senantiasa dipanjatkan untuk saya. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.
18. Kepada diri sendiri terima kasih sudah berjuang dan kuat dalam menghadapi sulitnya perjalanan perkuliahan hingga sampai penyusunan skripsi ini.
19. Almamater kuning tercinta, Universitas Sriwijaya.

-Motto-

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan, Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah”

(Q.S Al Insyirah : 68)

“Susah, tapi bismillah”

(Anonim)

PRAKATA

Puji dan rasa syukur kepada Allah SWT., atas berkat dan Rahmat serta karunianya yang telah memberikan segala pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa halangan apapun. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas XI SMA IBA Palembang”, disusun untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan kepada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., sebagai pembimbing skripsi dan pembimbing akademik atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan DKIP Unsri, Bapak Drs, Soni Mirizon, M.A., Ed.D. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hani Solikhah, M.Pd., Bapak Dr. Ansori M.Si., dan Bapak Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. yang telah bersedia memberikan validasi pada media pembelajaran yang saya kembangkan.

Akhir kata peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 11 Mei 2023

Penulis,



Maria Ulfa

NIM 06021181924006

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2 Quizizz.....	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Quizizz.....	11
2.2.2 Langkah-Langkah Menggunakan Quizizz.....	12
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Quizizz.....	15
2.3 Teks Eksplanasi.....	16
2.3.1 Definisi Teks Eksplanasi.....	16

2.3.2	Langkah-Langkah Menulis Teks Eksplanasi	16
2.3.3	Struktur Teks Eksplanasi	17
2.3.4	Contoh Teks Eksplanasi.....	17
2.4	Penelitian yang Relevan	18
BAB III	19
METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1	Metode Penelitian.....	19
3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	19
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian	21
3.4	Teknik Pengumpulan Data	21
3.4.1	Wawancara.....	21
3.4.2	Angket.....	22
3.4.3	Lembar Penilaian	24
3.5	Teknik Analisis Data	25
3.5.1	Teknik Analisis Data Wawancara	25
3.5.2	Teknik Analisis Data Angket/Kuisisioner.....	25
3.6	Jadwal Penelitian	27
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A.	Hasil Penelitian.....	30
4.1	Kebutuhan Peserta didik dan Guru.....	30
4.2	Desain Produk.....	41
4.2.1	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Quizizz.....	42
4.2.2	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Quizizz.....	44
4.2.3	Produk Media Pembelajaran Quizizz.....	46
4.2.4	Ciri-Ciri Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	49
4.3	Validasi Desain.....	50

4.3.1	Validasi Ahli Materi.....	50
4.3.2	Validasi Ahli Media.....	52
4.3.3	Validasi Ahli Bahasa.....	53
4.3.4	Perbaikan Desain Produk.....	55
B.	Pembahasan	55
BAB V.....		58
SIMPULAN DAN SARAN		58
5.1	Simpulan.....	58
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Wawancara Kebutuhan Guru dan Peserta didik...	21
Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan.....	21
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Validasi.....	24
Tabel 3.4 Kategori Nilai Angket.....	26
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kelayakan Media, Materi, dan Bahasa	26
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk.....	27
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz.....	31
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Proses Pembelajaran Teks Eksplanasi	32
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Penyajian Media Pembelajaran Quizizz Materi Teks Eksplanasi.....	34
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Evaluasi dalam Media Pembelajaran Quizizz Materi Teks Eksplanasi.....	36
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Quizizz Pada Materi Teks Eksplanasi	37
Tabel 4.6 Storyboard Medi Pembelajaran Quizizz	42
Tabel 4.7 Produk Media Pembelajaran Quizizz.....	44
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	51
Tabel 4.11 Revisi Hasil Validasi.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Quizizz.....	13
Gambar 2.2 Tampilan Masuk ke Aplikasi Quizizz.....	13
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Masuk Ke Aplikasi Quizizz.....	14
Gambar 2.4 Tampilan Aplikasi Quizizz.....	14
Gambar 2.5 Tampilan Aplikasi Quizizz.....	15
Gambar 2.6 Tampilan Awak Aplikasi Quizizz.....	15
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Aspek Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz.....	32
Gambar 4.2 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Aspek Materi Pada Media Pembelajaran Quizizz.....	34
Gambar 4.3 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Aspek Penyajian Media Pembelajaran Quizizz.....	36
Gambar 4.4 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Aspek Evaluasi Media Pembelajaran Quizizz.....	38

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model Penelitian Dan Pengembangan Menurut Sugiyono..... 19

Bagan 4.1 Flowcharts Atau Bagan Alur Media Pembelajaran Quizizz..... 43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	60
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	61
Lampiran 3 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	65
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian	66
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Fkip Unsri	67
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	68
Lampiran 7 Surat Selesai Penelitian SMA IBA Palembang	69
Lampiran 8 Surat Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya.....	70
Lampiran 9 Surat Bebas Pustaka Ruang Baca	71
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	72
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media	74
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	76
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian di SMA IBA Palembang.....	78
Lampiran 14 Surat Persetujuan Akhir Program	80

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
TEKS EKSPLANASI PESERTA DIDIK KELAS XI
SMA IBA PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz Teks Eksplanasi Peserta Didik kelas XI SMA IBA Palembang. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Sugiyono. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada materi teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik produk media pembelajaran Quizizz dibutuhkan dalam pembelajaran teks eksplanasi. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan berupa mengembangkan konsep awal produk, membuat *flowcharts* dan *storyboards*, dan mempersiapkan rancangan media. Kemudian, dilakukan pengembangan bentuk awal produk, uji validasi ahli, dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai 53 dengan nilai maksimal 55 dengan persentase 96%. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 49 dengan nilai maksimal 55 dengan persentase 89%. Sedangkan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 30 dengan nilai maksimal 40 dengan persentase 75%. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran Quizizz Teks Eksplanasi Peserta Didik SMA IBA Palembang sangat layak dan berkategori sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, Quizizz, materi teks eksplanasi

Skripsi Mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Maria Ulfa

NIM : 06021181924006

Dosen Pembimbing : Drs. Supriyadi, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF QUIZZZ LEARNING MEDIA
EXPLANATION TEXT OF CLASS XI STUDENTS
SMA IBA PALEMBANG**

ABSTRACT

This study aims to produce development products in the form of learning media using the Quizizz Explanatory Text application for Class XI SMA IBA Palembang students . This type of research is research with research and development methods (Research and Development). The model used in this study is the Sugiyono development model . Learning media using the Quizizz application for explanation text material for class X I SMA IBA Palembang was developed based on the results of an analysis of the needs of teachers and students . Based on the results of the analysis of the needs of teachers and students, Quizizz learning media products are needed in learning explanatory texts . The next step is planning in the form of developing an initial product concept, creating flowcharts and storyboards , and preparing media designs . Then, the initial form of product development, expert validation tests, and product revisions were carried out. The expert validation test consisted of material experts, media experts, and language experts. The results of the material expert validation obtained a score of 53 with a maximum value of 55 with a percentage of 9.6 % . The media expert validation results obtained a score of 49 with a maximum value of 55 with a percentage of 89 % . Meanwhile, the validation results of linguists obtained a value of 3 0 with a maximum value of 40 with a percentage of 75 % . Based on the results of expert validation, the learning media Quizizz Explanatory Text for SMA IBA Palembang students is very feasible and in a very good category.

Keywords : *Development, learning media, Quizizz, explanatory text material*

Signed,

The coordinator of Indonesian,

Language and Literature Study

Program



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

The advisor



Drs. Supriyadi, M.Pd.

NIP 195905281983031001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran adalah hasil dari teknologi yang dapat digunakan untuk kebutuhan dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pembelajaran merupakan tahap-tahap interaksi peserta didik dengan guru untuk mendapatkan sumber materi pembelajaran di dalam lingkungan proses belajar mengajar. Pembelajaran sebagai proses belajar mengajar yang diciptakan guru atau pendidik dalam mengembangkan daya cipta berpikir sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan mampu menciptakan kemampuan dalam mengendalikan wawasan baru sebagai usaha dalam meningkatkan pemahaman yang berguna terhadap materi pembelajaran. Di Indonesia pengembangan pembelajaran banyak mengalami perubahan yang sangat pesat. Pembelajaran di Indonesia pada awalnya menggunakan kurikulum 2006 atau KTSP dan untuk saat ini pembelajaran di Indonesia sudah menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Keadaan ini disebabkan oleh adanya perubahan tatanan kehidupan di dalam negeri maupun luar negeri. Oleh sebab itu, masyarakat di Indonesia harus mempersiapkan diri sehingga tidak tertinggal dibandingkan dengan negara lain.

Upaya dalam peningkatan kemampuan belajar, pendidikan mempunyai peran penting dalam perkembangan pada diri manusia dengan adanya menuntut ilmu. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya melakukan pemilihan bahan ajar untuk peserta didik. Media Pembelajaran yang dipilih harus relevan dengan keadaan lingkungan belajar. Hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran adalah pemahaman tujuan pembelajaran, metode pembelajaran dan kondisi peserta didik (Ismawati, 2011). Di dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan penting. Untuk hasil belajar yang menarik dibutuhkan media yang unik dan efektif. Pendidik atau guru dapat menggunakan media sehingga suasana belajar dapat berjalan dengan lancar dan nyaman. Tujuan pembelajaran adalah tindakan yang harus atau dapat dicapai peserta didik dalam

kondisi dan tingkat kemampuan tertentu. Tujuan pembelajaran merupakan penjelasan tentang perilaku yang diharapkan peserta didik setelah belajar (Hamalik, 2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi diciptakan dibidang teknologi. Teknologi juga dikembangkan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, yang dibuat dengan fitur, kegunaannya, kelemahan dan kelebihan masing-masing. Secara sederhana, teknologi tersebut biasanya bisa dikaitkan dengan pembelajaran salah satunya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hanya salah satu metode, alat, dan perangkat yang dapat digunakan pendidik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kepada peserta didik baik secara langsung (tatap muka) maupun secara daring. Banyak media pembelajaran yang dikembangkan dari media pembelajaran berbentuk buku, papan tulis, bahkan layar yang berbasis digital (Hidayah, 2021).

Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting bagi sumber belajar. Relevansi dalam pemilihan media pembelajaran juga merupakan suatu komponen penting yang harus diperhatikan oleh pendidik sebagaimana pentingnya pendidik memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas tentunya dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dimana bagi guru, media pembelajaran dapat membantu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif (Rinu Bhakti Dewantara, 2020). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik menghilangkan rasa malas, bosan, dan jenuh saat menerima materi pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat guru, mendapatkan motivasi dan stimulus dalam kegiatan belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Surata, 2020).

Di dalam penelitian ini, materi yang dipilih peneliti yaitu materi keterampilan menulis teks eksplanasi. Dalam kurikulum 2013 SMA Kelas XI, terdapat Kompetensi Dasar 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan dengan indikator 4.4.1 Menentukan pola pengembangan dalam menulis teks eksplanasi dan 4.4.2 Menulis

teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kebahasaan. Adapun kaitan dengan materi tersebut, informasi yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara beberapa peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang bahwa dalam proses kegiatan menulis teks eksplanasi peserta didik mengalami kesulitan menuliskan teks eksplanasi berdasarkan struktur dan kebahasaan. Mengenai langkah-langkah dalam menentukan pola pengembangan menulis teks eksplanasi, peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka kurang mengerti pada bagian tersebut. Selain itu, kegiatan belajar mengajar yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru, peserta didik kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadi alasan sangat diperlukan inovasi perangkat pembelajaran dalam menyampaikan materi agar mampu menarik perhatian peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz dalam materi pembelajaran teks eksplanasi belum pernah dilakukan di SMA IBA Palembang. Hal ini menjadi alasan peneliti memilih sekolah tersebut sebagai objek penelitian. Saat proses pembelajaran biasanya guru menyampaikan materi menggunakan buku saja. Hal itu membuat pembelajaran kurang menarik atau monoton. Dengan adanya media pembelajaran Quizizz dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran materi teks eksplanasi.

Aplikasi Quizizz membantu pendidik dalam belajar mengajar, seperti mempermudah guru untuk menyampaikan materi, proses belajar juga menyenangkan karena membuat suasana kelas menjadi menarik dibandingkan dengan terus membaca buku, mendengarkan ceramah guru, dan terdapat interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran. Aplikasi Quizizz juga membantu peserta didik secara langsung untuk mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, dan mampu menarik kesimpulan sehingga peserta didik termotivasi untuk membuktikan kebenaran yang ada secara langsung. Media pembelajaran ini akan lebih efektif apabila digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks eksplanasi karena dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan memahami dalam menulis teks eksplanasi. Pendidik dan peserta didik dapat belajar bersama menggunakan aplikasi ini.

Keterbaruan yang peneliti lakukan ialah peneliti mengembangkan media pembelajaran Quizizz yang lebih kompleks dengan menambahkan media interaktif seperti video pembelajaran yang dimuat dalam google drive dengan menambahkan gambar animasi. Selain itu, dalam mengkonstruksi media tersebut peneliti mengkombinasikan aplikasi *Capcut* untuk mengedit video pembelajaran. Dari segi mengaplikasikan, peserta didik dapat memanfaatkan gawai pintar sehingga akses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Aplikasi Quizizz sudah digunakan pada beberapa mata pelajaran, namun belum ditemukan penelitian tentang pengembangan aplikasi Quizizz untuk materi di pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, penelitian ini akan menjadi inovasi baru untuk mengembangkan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada materi teks eksplanasi XI SMA IBA Palembang. Pengembangan media Quizizz dilakukan sebagai upaya meningkatkan pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik mampu mendapatkan informasi secara praktis. Media pembelajaran Quizizz menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka rumusan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran Quizizz teks eksplanasi oleh guru dan peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menggunakan media Quizizz teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap desain media pembelajaran Quizizz teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran Quizizz teks eksplanasi menurut guru dan peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran menggunakan media Quizizz teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap desain media pembelajaran Quizizz teks eksplanasi peserta didik kelas XI SMA IBA Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk digunakan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran interaktif, yang mampu mengurangi kebosanan saat proses pembelajaran di kelas.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan pada lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
Sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya sekaligus penambah wawasan didalam berpikir serta dapat menerapkan ilmu yang bermanfaat dari penelitian ini.
 - b. Bagi Fakultas
Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa didik yang membutuhkan pembekalan dan pembelajaran karya ilmiah serta pada seluruh pihak pada umumnya.
 - c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai salah satu *alternative* untuk memudahkan guru menjelaskan bahan ajar kepada peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien di Sekolah Menengah Atas IBA Palembang

DAFTAR PUSTAKA

- Abinin, Y. (2013). *Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismawati, E. (2011). *Metode Penelitian Bahasa dan sastra*. Jakarta: Yama Pustaka.
- Iwan, F. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4.
- Nisphi, M. L. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial Pada Kelas XII Di SMA Negeri 3 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Priyanti, E. T. (2013). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesian Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 29.
- Rinu Bhakti Dewantara, E. S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Biologi SMA. *Jurnal pendidikan Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, 750.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik. (2020). Implementasi Media Quizizz berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Peserta didik Berprestasi di Tingkat Nasional. *Multimedia Edukasi*.
- Surata, I. K. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology* 4, 29.

- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta Didik. *Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*.
- Taruna, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Instansi penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 7*.
- Vitaningsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM, 1-8*.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik kelas IV SDN Kajartengguli Prambo Sidoajo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*.