

Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Media Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Pada Teks Cerita Rakyat

Hoirina Pulungan¹ Sabrina Pramesuary Dwi Nanda² Shiwi Sulistyani³ Tia Maharani⁴
Nadra Amalia⁵

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: hoirinap270@gmail.com¹ spamesuary@gmail.com² sulistyanihiwi@gmail.com³
tiamaharani79@gmail.com⁴ nadraamalia@unimed.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan model pembelajaran berbasis media Quizizz dalam meningkatkan kognitif siswa SMP pada teks cerita rakyat. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuantitatif, dengan data primer hasil observasi dari penyebaran angket. Angket dibagikan melalui media AI Quizizz, berisi 10 butir pertanyaan yang terbagi dalam tiga komponen, yaitu materi teks cerita rakyat, media video, dan penggunaan video sebagai media ajar teks cerita rakyat. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, penelitian ini menghipotesiskan bahwa sifat interaktif dan menarik dari Quizizz akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang cerita rakyat. Temuan penelitian mengungkapkan peningkatan signifikan dalam skor post-test siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam konteks pemahaman cerita rakyat. Temuan ini berkontribusi pada semakin banyaknya penelitian yang mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Kata Kunci: Keefektifitasan, Model Pembelajaran, Kognitif, Quizizz, Cerita Rakyat

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Quizizz media-based learning model in improving the cognitive abilities of junior high school students on folk tale texts. This research was conducted using a quantitative method, with primary data obtained from the distribution of questionnaires. The questionnaire was distributed through the AI platform Quizizz, which contained 10 questions divided into three components: folk tale text material, video media, and the use of videos as teaching media for folk tale texts. Based on constructivist learning theory, this study hypothesizes that the interactive and engaging nature of Quizizz will encourage a deeper understanding of folklore. The research findings revealed a significant increase in students' post-test scores. The research results show that Quizizz is an effective tool for enhancing students' cognitive abilities in the context of understanding folklore. These findings contribute to the growing body of research supporting the integration of technology in education, particularly to enhance student engagement and learning outcomes.

Keywords: Effectiveness, Learning Model, Cognitive, Quizizz, Storytelling



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Menurut pendapat Arsyad (dalam Irawati, 2018) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan semangat siswa dalam belajar. Penggunaan media bertujuan untuk merangsang semangat belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar secara mandiri. Penerapan media yang relevan dan inovatif merupakan salah satu strategi yang ampuh untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran daring. Penggunaan media yang bervariasi dan interaktif dapat menjadi solusi optimal dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran online. Ada banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara daring. Salah satu aplikasi daring yang berbasis game edukasi adalah Quizizz. Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis game, menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan fitur-fitur menarik seperti avatar, musik, dan peringkat, Quizizz berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis tersebut dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dengan siswa yang tidak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran dan memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagian dari kekayaan budaya dan sejarah Indonesia adalah cerita rakyatnya. Cerita rakyat biasanya berbicara tentang lokasi atau sejarah. Dalam cerita rakyat, karakter biasanya berbentuk binatang, manusia, atau dewa. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga dapat digunakan sebagai suri tauladan, terutama yang mengandung pesan moral. Kebudayaan daerah di Indonesia merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari khasanah kebudayaan nasional, karena kebudayaan daerah merupakan penunjang dalam pengembangan kebudayaan nasional. Cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal, bisa dijadikan sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai pendidikan tentang kehidupan kepada masyarakat. Semi (1993:79) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Proses perkembangan manusia merupakan hasil interaksi yang kompleks antara faktor-faktor internal (bawaan) dan faktor-faktor eksternal (lingkungan). Menurut Suntrock (2011), perkembangan manusia merupakan pola perubahan dimulai sejak pemuatan dan berlangsung terus sepanjang hidup melalui proses-proses biologis, kognitif, dan sosioemosi. Perkembangan kognitif sendiri adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir (Ibda, 2015) dan berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf melalui interaksi anak dengan lingkungannya (Darouich dkk, 2017). Perkembangan pikiran pada manusia terjadi secara alami dari lahir sampai dewasa. Oleh karena itu, kita dapat mengetahui perkembangan kognitif anak-anak, yang mencakup kemajuan dalam pemikiran, pemecahan masalah, inteligensi, dan bahasa.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2018, hlm.14) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. Penelitian ini ditujukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SMP kelas VIII di MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan data primer hasil observasi dari penyebaran angket. Angket dibagikan melalui media AI Quizizz, berisi 10 butir pertanyaan yang terbagi dalam tiga komponen, yaitu materi teks cerita rakyat, media video, dan penggunaan video sebagai media ajar teks cerita rakyat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Angket tersebut disebar kepada 29 orang peserta didik melalui Quizizz untuk

mengukur pengetahuan mereka terhadap materi teks cerita rakyat dan penggunaan video pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan Quizizz dalam pembelajaran teks cerita rakyat, diperoleh data sebagai berikut.

No	Nama	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan	Keterangan
1	Ade Putra Hasibuan	85	90	6%	Meningkat
2	Anugrah Habas	75	95	27%	Meningkat
3	Bunga Ayu Anatasya	80	90	13%	Meningkat
4	Chyla Asyfh	85	100	18%	Meningkat
5	Fahmi Azril Ardiansyah	45	90	100%	Meningkat
6	Farhan Hakim	75	95	27%	Meningkat
7	Farhan Pratama Wibowo	40	75	88%	Meningkat
8	Fathan Ismail	80	90	13%	Meningkat
9	Fathir Addairuri Nasution	75	95	27%	Meningkat
10	Hafsanah	80	100	25%	Meningkat
11	Juliana	65	100	54%	Meningkat
12	M. Aditya Prabowo	65	95	46%	Meningkat
13	Muhammad Alvin Syhadah	60	85	42%	Meningkat
14	Muhammad Fhadil	55	85	55%	Meningkat
15	M. Habib Berzik	80	100	25%	Meningkat
16	M.Rafa Pratama	40	75	88%	Meningkat
17	Muhammad Irham Syaputra	75	95	27%	Meningkat
18	Melati Safitri	65	80	23%	Meningkat
19	Miftahul Janah	80	100	25%	Meningkat
20	M.Rifai Sitorus	40	75	88%	Meningkat
21	Najwa Syifa	75	95	27%	Meningkat
22	Rahma Ayu Ningsih	80	100	25%	Meningkat
23	Renata Viola	65	100	54%	Meningkat
24	Risyah Rizqullah	70	100	43%	Meningkat
25	Salsabilla Sinur Silalahi	75	100	33%	Meningkat
26	Siti Aisyah	80	90	13%	Meningkat
27	Siti Aqira Amelia	70	95	36%	Meningkat
28	Rihanna Amara Putri	40	75	88%	Meningkat
29	Wildan Raqila Syah	50	95	90%	Meningkat
	Rata-rata	67,4	91,7	36%	Meningkat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis media Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP pada materi teks cerita rakyat. Penelitian diawali dengan melakukan uji coba instrumen tes hasil belajar pada siswa kelas VIII MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang. Setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz, siswa kembali diberikan posttest. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai posttest dibandingkan dengan pretest. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil uji N-Gain yang menunjukkan kategori peningkatan yang tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang juga menunjukkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menandakan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil

belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis media Quizizz secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas VIII MTs Al-Ittihadiyah Laut Dendang dalam memahami teks cerita rakyat. Analisis data menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai posttest, terutama pada aspek pemahaman isi cerita dan kemampuan membuat inferensi. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai dari 67,4 menjadi 91,1. Peningkatan ini tidak terlepas dari peran Quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Unsur-unsur game seperti kompetisi, poin, dan level berhasil menarik minat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, interaktivitas yang tinggi dalam Quizizz, seperti kuis yang bervariasi dan umpan balik yang cepat, membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar ketika menggunakan Quizizz. Hasil penelitian ini menunjukkan potensi besar Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Quizizz dapat diadaptasi untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran lain dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih personal. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan jumlah siswa yang lebih besar dan durasi penelitian yang lebih panjang untuk menguji generalisasi hasil penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis media Quizizz efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP dalam memahami teks cerita rakyat. Quizizz berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai post-test siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Hal ini mengindikasikan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam konteks teks cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1). 1-9.
- Berliannisa, F. (2023). Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 50-55.
- Gusnetti, Syofiani., & Isnanda. R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(2). 183-192.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*. 3(1).
- Sukmah, N., Lestari. P. I., & Nur. R. A. (2021). Pengaruh Media "Quizizz" Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4(2). 154-166.