

Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbasis Quizizz pada Siswa SMA Negeri 12 Medan

Sri Hartati Lombu¹ Syalwa Atikah Harahap² Dermina Octaria Panggabean³ Dina Anggita⁴ Feby Najwa Salsabila⁵ Nurul Azizah⁶

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: srilombu.224311105@mhs.unimed.ac.id¹ syalwaharahap88@gmail.com²
derminapanggabean4@gmail.com³ dinaanggita678@gmai.com⁴
salsabilafebynajwa@gmail.com⁵ nurulazizah@unimed.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kontradiksi di Kelas X SMA Negeri 12 Medan, di mana meskipun skor akademis siswa pada materi Teks Hikayat tinggi (rata-rata 86.62), ditemukan rendahnya keterlibatan (engagement) dan kesulitan siswa dalam mencapai Deep Learning (Analisis Mendalam dan Alih Wahana) karena metode pengajaran yang masih konvensional dan membosankan. Penelitian ini bertujuan merancang prototipe bahan ajar digital adaptif berbasis gamifikasi dan menguji kelayakan serta keefektifan pragmatis awal dari intervensi digital tersebut sebagai solusi untuk masalah proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development – R&D) Model 4D (Define, Design, Develop terbatas, Disseminate). Subjek penelitian adalah 34 siswa kelas X. Tahap Develop diawali dengan validasi produk purwarupa oleh 1 Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Medan dan 1 Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan produk. Selanjutnya, Tahap Develop Terbatas diuji melalui simulasi intervensi digital/AI, yakni penggunaan platform Quizizz. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi nilai, dan Lembar Respon Naratif. Hasilnya menunjukkan bahwa 88.2% (30 dari 34 orang) siswa memberikan respons sangat positif terhadap intervensi tersebut. Selain itu, produk bahan ajar dinilai layak dan valid oleh validator. Temuan ini mengindikasikan bahwa intervensi bahan ajar berbasis digital/AI Quizizz efektif secara pragmatis dalam meningkatkan keterlibatan, mengatasi kebosanan proses belajar, dan mendukung pencapaian pemahaman mendalam materi Hikayat.

Kata Kunci: Pengembangan; Bahan Ajar; Quizizz; Teks Hikayat; Siswa



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

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya perubahan terus-menerus, terutama dalam pengembangan bahan ajar. Kemajuan pesat dalam teknologi, termasuk penggunaan Kecerdasan Buatan (AI), mendorong agar proses belajar menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, lebih personal, dan relevan. Integrasi teknologi ini sejalan dengan filosofi Belajar Mendalam (*Deep Learning*) yang diterapkan di sekolah, yang menekankan pada belajar yang bermakna, penuh kesadaran, dan menyenangkan. Prinsip *Deep Learning* ini menuntut siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mencapai pemahaman yang mendalam dan bernalar kritis. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai dasar literasi dan berpikir kritis. Salah satu materi yang menantang adalah Teks Hikayat, yang secara khusus meminta siswa untuk melakukan analisis mendalam (menemukan nilai-nilai) dan memiliki keterampilan produksi kreatif (mengubah Hikayat ke bentuk lain atau Alih Wahana). Untuk memastikan *Deep Learning* tercapai pada materi yang menantang ini, diperlukan cara belajar yang berbeda (*Pembelajaran Berdiferensiasi*) pada konten dan prosesnya. Berdasarkan pengamatan awal di Kelas X SMA Negeri 12 Medan, kami menemukan adanya kesenjangan.

Bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum, dan guru masih sering menggunakan metode lama seperti ceramah dan tugas menulis yang monoton. Keterbatasan ini menyebabkan siswa merasa materi Teks Hikayat "tidak menarik dan membosankan," dan mereka kesulitan dalam melakukan Analisis Mendalam serta Alih Wahana.

Kesenjangan ini semakin jelas karena adanya temuan yang bertolak belakang: nilai ulangan siswa tinggi (rata-rata 86.62 dan 100% tuntas), tetapi minat dan kepuasan siswa terhadap proses belajar sangat rendah. Kontradiksi antara nilai yang tinggi dan minat yang rendah ini menunjukkan bahwa bahan ajar dan metode konvensional yang ada telah gagal dalam mencapai tujuan Belajar Mendalam dan Belajar yang Menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menawarkan solusi inovatif melalui pengembangan dan uji coba terbatas bahan ajar digital interaktif. Dalam konteks ini, penggunaan platform digital yang bersifat permainan (*gamification*), seperti Quizizz, menjadi penting untuk melihat respon positif siswa terhadap metode yang lebih menarik dan relevan dengan tuntutan digital. Pengembangan ini dilakukan dalam kerangka kerja Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan Model 4D (*Define, Design, Develop* terbatas, *Disseminate*). Dengan demikian, tujuan utama studi ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan dan menguji kelayakan awal bahan ajar berbasis digital/Quizizz sebagai jembatan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan minat siswa, sehingga mendukung tercapainya filosofi *Deep Learning* pada pembelajaran Teks Hikayat.

Kajian Teori

Bahan ajar merupakan inti dari proses instruksional, berfungsi sebagai perangkat materi terstruktur yang memfasilitasi tercapainya tujuan kurikulum. Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, terjadi pergeseran fundamental dari bahan ajar cetak menuju format digital atau e-Modul, yang menuntut desain bahan ajar yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa (Rizal, 2024). Inovasi media ajar digital sangat ditekankan untuk menciptakan interaksi dan kolaborasi, seperti penggunaan platform dinding virtual interaktif (Azizah et al., 2025). Meskipun demikian, pengembangan bahan ajar yang terintegrasi teknologi tetap memerlukan penyempurnaan oleh guru, terutama dalam aspek kedalaman materi, kekonsistensiannya struktural, dan relevansi konteks lokal, agar selaras dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku (Widati Juni, Amir, & Nensilianti, 2025). Landasan filosofis dari pengembangan bahan ajar ini didasarkan pada prinsip Deep Learning yang menuntut siswa mencapai pemahaman mendalam, diimplementasikan melalui *Meaningful Learning*, *Mindful Learning*, dan *Joyful Learning*. Pada materi Teks Hikayat, Deep Learning menuntut siswa untuk melakukan analisis mendalam (nilai-nilai dan unsur ekstrinsik) dan keterampilan produksi kreatif (Alih Wahana). Untuk mewujudkan Deep Learning yang adaptif, diperlukan Pembelajaran Berdiferensiasi pada konten dan proses belajar. Kesenjangan antara cita-cita Deep Learning dan keterbatasan metode pengajaran tradisional seperti metode konvensional yang ditemukan dalam pengajaran Teks Hikayat di SMA Negeri 12 Medan menjadi justifikasi utama bagi inovasi bahan ajar berbasis teknologi digital.

Kecerdasan Artifisial (AI) telah berkembang menjadi solusi fungsional untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran konvensional. AI berperan penting melalui kemampuannya dalam meningkatkan mutu pembelajaran lewat personalisasi proses, pengembangan materi adaptif, dan interaksi berbasis teknologi (Budi, Putrayasa, Wisudariani, & Sudiana, 2024). Dalam penelitian ini, intervensi bahan ajar digital/AI, termasuk penggunaan platform gamifikasi seperti Quizizz, dijadikan solusi untuk mengatasi masalah *engagement* dan kesulitan proses belajar. Platform digital interaktif seperti Quizizz berfungsi sebagai alat uji coba awal



yang memvalidasi bahwa siswa merespons positif terhadap metode digital, di mana elemen gamifikasi memutus rantai kebosanan pada materi sastra klasik. Secara lebih luas, fitur-fitur AI, mampu memberikan umpan balik konstruktif pada tugas proyek siswa (Alih Wahana), sehingga efektif dalam mendukung diferensiasi proses secara personal. Selain itu, dapat berfungsi sebagai asisten yang efisien untuk mempercepat penulisan bahan ajar dan mengembangkan ide kreatif baru (Andriyanti, Sudartinah, & Setiawan, 2023; Andhany, 2024). Meskipun demikian, terdapat tantangan akademis, yaitu keharusan bagi guru untuk memverifikasi dan mengadaptasi konten yang dihasilkan teknologi agar sesuai dengan konteks Kurikulum Merdeka, serta mengelola teknologi secara bertanggung jawab untuk menghindari potensi ketergantungan siswa (Widati Juni, Amir, & Nensilianti, 2025; Andhany, 2024; M. Ajai Diwo Saktai, 2025).

Penelitian ini mengadopsi Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) sebagai kerangka kerja pengembangan sistematis (Sihombing, Sawaluddin, & Zamsiswaya, 2024). Model ini digunakan karena penelitian bertujuan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar inovatif yang teruji. Tahapan yang dilakukan dalam mini riset terbatas ini meliputi *Define* (Pendefinisian), yang mencakup analisis awal untuk menyoroti keterbatasan metode konvensional guru dan analisis siswa untuk mengidentifikasi kesulitan spesifik materi Hikayat; *Design* (Perancangan), yaitu perancangan prototipe Bahan Ajar Berbasis Digital/AI/Quizizz yang didasarkan pada hasil *Define* untuk mendukung *Deep Learning*; *Develop Terbatas* (Pengembangan Terbatas), tahap uji coba awal untuk memvalidasi respons positif siswa terhadap metode digital/AI, berfungsi sebagai bukti awal keefektifan solusi yang ditawarkan, dan *Disseminate* (Penyebarluasan), di mana bahan ajar ini akan disebarluaskan ke pada guru dan artikelnya akan dipublikasi di Jurnal yang terindeks Sinta 4.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang kami lakukan termasuk dalam jenis Penelitian dan Pengembangan (Research and Development – R&D). Tujuannya adalah merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan awal produk bahan ajar baru, yaitu bahan ajar Teks Hikayat berbasis Quizizz. Desain pengembangan yang digunakan adalah Model 4D (Four-D) yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Penelitian ini dilaksanakan secara terbatas hingga tahap *Develop* karena sifatnya sebagai mini riset.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Medan. Subjek utama dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok:

1. Subjek Uji Coba Produk (Siswa): Seluruh siswa Kelas X di SMA Negeri 12 Medan yang berjumlah 34 siswa. Mereka adalah pengguna bahan ajar yang akan memberikan respons dan diukur hasil belajarnya.
2. Subjek Validasi Ahli: Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Medan dan Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan produk.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti empat langkah dalam Model 4D yang diterapkan dalam bentuk narasi proses pengembangan bahan ajar.

1. Tahap Define (Pendefinisian). Tahap Pendefinisian merupakan fondasi awal dalam model *Research and Development* (R&D) 4D yang bertujuan untuk menganalisis masalah dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik di lapangan. Fokus tahap ini adalah menemukan diskrepansi antara kondisi ideal dan kondisi aktual pembelajaran Teks Hikayat di SMA Negeri 12 Medan.

- Analisis Kebutuhan Lapangan. Berdasarkan analisis nilai dan wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kami menemukan adanya kontradiksi yang signifikan. Secara kuantitatif, skor akademis siswa untuk materi Teks Hikayat memang tergolong tinggi, dengan rata-rata mencapai 86.62. Namun, data kualitatif dari guru menunjukkan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran, keterlibatan (*engagement*), dan motivasi siswa. Wawancara mengungkap bahwa metode pengajaran yang dominan, yaitu ceramah konvensional dan pemberian tugas kelompok, seringkali gagal menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru secara spesifik menyatakan bahwa pembelajaran kelompok seringkali "tidak kondusif dan enggak dapat arah". Situasi ini diperparah dengan rendahnya tanggung jawab individu, di mana guru mengamati bahwa dari satu kelompok, "cuma yang dua itu ngerjakan. Yang lain, yang empat orang ini, hanya numpang nama". Hal ini secara jelas menunjukkan rendahnya keterlibatan (*engagement*), meskipun skor akhir tampak memuaskan.
- Analisis Kontradiksi dan Rumusan Masalah. Kontradiksi antara nilai tinggi dan proses pembelajaran yang bermasalah (membosankan dan rendah *engagement*) menegaskan bahwa siswa kesulitan mencapai pemahaman mendalam (*Deep Learning*), yang mencakup Analisis Mendalam dan Alih Wahana Teks Hikayat. Siswa mampu menghafal untuk mencapai skor tinggi, tetapi tidak mampu mengaplikasikan atau mengalihwahankan materi. Berdasarkan analisis komprehensif ini, kami merumuskan masalah proses pembelajaran dan menentukan kebutuhan intervensi: perlu dikembangkannya bahan ajar yang interaktif, berbasis *gamification*, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam menganalisis Teks Hikayat. Hal ini mengarah pada perancangan prototipe bahan ajar digital adaptif berbasis Quizizz.

2. Tahap Design (Perancangan). Tahap *Design* berfokus pada perancangan purwarupa (prototipe) bahan ajar digital Teks Hikayat berbasis Quizizz sebagai solusi atas masalah rendahnya *engagement* dan kesulitan mencapai *Deep Learning* yang diidentifikasi pada Tahap *Define*.

- Justifikasi Platform: Platform Quizizz dipilih karena sifatnya yang interaktif dan berbasis *gamification*, yang sangat efektif untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 12 Medan, serta mudah diakses menggunakan gawai.
- Struktur Bahan Ajar: Bahan ajar dirancang sebagai Modul Ajar AI-Enhanced yang mengadopsi model Project-Based Learning (PBL)1. Modul ini disusun untuk memandu siswa secara sistematis dari pemahaman Konseptual (ciri-ciri dan nilai Hikayat) hingga Prosedural (Analisis dan Alih Wahana)
- Fungsi Quizizz dalam Desain: Quizizz diintegrasikan sebagai komponen utama modul dengan tiga fungsi spesifik:
 - Asesmen Diagnostik (Pertemuan 1): Digunakan untuk memetakan pengetahuan awal dan gaya belajar siswa (Visual/Auditori/Kinestetik), yang hasilnya kemudian dipakai untuk menerapkan diferensiasi konten
 - Asesmen Formatif: Digunakan sebagai kuis singkat di akhir setiap topik untuk *checking for understanding* secara berkelanjutan dan interaktif, menjamin keterlibatan individu
 - Pengayaan Mandiri: Siswa diarahkan untuk memanfaatkan fitur pencarian di Quizizz guna menemukan soal-soal latihan tambahan secara mandiri, mendukung penguasaan

materi di luar kelas. Rancangan ini memastikan bahwa intervensi bahan ajar berbasis Quizizz secara langsung mendukung tujuan akhir pembelajaran, yaitu proyek Alih Wahana Hikayat ke dalam cerita pendek atau naskah drama modern, yang menuntut kreativitas dan pemahaman mendalam (*Deep Learning*).

3. Tahap Develop (Pengembangan). Tahap ini bertujuan menguji dan memperbaiki kelayakan produk. Pertama, dilakukan Validasi Ahli, di mana prototipe bahan ajar diserahkan kepada Dosen Ahli dan Guru Mata Pelajaran untuk menilai kelayakan isi, penyajian, dan teknis media. Berdasarkan masukan dan saran ahli, produk direvisi. Setelah revisi, bahan ajar dinyatakan Layak untuk diuji coba. Kedua, dilakukan Uji Coba Terbatas (Implementasi) pada 34 siswa kelas X. Tahap ini bertujuan melihat respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar baru dan mengukur hasil belajar mereka.
4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan). Tahap ini merupakan rencana tindak lanjut. Bahan ajar Teks Hikayat berbasis Quizizz yang telah terbukti layak dan efektif akan disebarluaskan kepada guru-guru Bahasa Indonesia lain di sekolah sebagai alternatif inovasi. Selain itu, hasil riset ini akan dipublikasikan di jurnal ilmiah yang terindeks Sinta 4, yaitu QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara: Digunakan pada tahap *Define* untuk mengumpulkan data awal mengenai masalah, kebutuhan siswa, dan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru.
2. Dokumentasi Nilai: Digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa sebelum (nilai awal) dan sesudah (nilai akhir) intervensi bahan ajar untuk melihat peningkatan hasil belajar.
3. Lembar Respon Siswa: Digunakan pada tahap *Develop* (uji coba terbatas) untuk mengumpulkan data tanggapan, pendapat, dan tingkat minat siswa terhadap bahan ajar berbasis Quizizz yang dikembangkan.

Data yang terkumpul dianalisis secara Deskriptif Kuantitatif (untuk nilai dan respon) dan Deskriptif Kualitatif (untuk saran ahli dan hasil wawancara) guna menyimpulkan kelayakan dan keefektifan pragmatis awal produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mendesak akan inovasi bahan ajar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya dua temuan kunci di Kelas X SMA Negeri 12 Medan:

1. Analisis Kontradiksi Skor vs. Proses: Hasil dokumentasi nilai ulangan harian siswa pada materi Teks Hikayat menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) dinyatakan tuntas, dengan rata-rata nilai kelas mencapai 86.62. Angka ini menunjukkan hasil belajar (*output*) yang tinggi. Namun, data wawancara terstruktur dengan guru dan analisis kualitatif kesulitan siswa menunjukkan adanya masalah serius pada kualitas proses belajar.
2. Identifikasi Masalah Proses: Keterbatasan bahan ajar yang generik dan metode pengajaran yang cenderung konvensional (ceramah dan tugas tekstual) menyebabkan siswa kesulitan mencapai tujuan *Deep Learning* dan Pembelajaran Berdiferensiasi. Siswa menyatakan bahwa materi Teks Hikayat "membosankan," dan mereka mengalami hambatan signifikan, terutama dalam dua aspek: Analisis Mendalam (menemukan nilai-nilai filosofis hikayat) dan Produksi Kreatif (keterampilan Alih Wahana). Kontradiksi ini menjustifikasi bahwa masalah bukan terletak pada kuantitas kelulusan, melainkan pada kualitas dan *engagement* proses belajar.

Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan temuan di Tahap *Define*, prototipe bahan ajar dirancang untuk mengatasi masalah “tidak menarik dan membosankan”:

1. Konsep Prototipe Digital: Prototipe dirancang sebagai E-Modul Interaktif Berbasis Digital/AI yang berfokus pada diferensiasi konten dan proses. Perancangan ini mencakup elemen gamifikasi dan kuis interaktif yang diwakili oleh platform Quizizz sebagai komponen kunci dalam pengujian validasi digital.
2. Justifikasi Quizizz: Platform Quizizz dipilih untuk pengujian di tahap selanjutnya karena fitur gamifikasi dan kuis interaktifnya terbukti efektif secara teori dalam meningkatkan motivasi belajar dan memutus kebosanan pada materi sastra klasik (Hikayat). Perancangan ini memastikan bahwa intervensi memiliki unsur modernitas yang relevan dengan siswa digital.

Hasil dan Pembahasan Tahap Pengembangan Terbatas (*Develop Terbatas*)

Hasil Validasi Ahli dan Proses Perbaikan

Prototipe bahan ajar diserahkan kepada dua ahli utama, yaitu Dosen Ahli Materi Bahasa Indonesia, Ibu Nurul Azizah, M.Pd, sebagai validator keilmuan, dan Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Medan, Bapak Jontor Nados Sihotang, sebagai validator praktisi (media). Hasil penilaian dari kedua validator secara keseluruhan menunjukkan bahwa bahan ajar ini berada pada kategori LAYAK, yang berarti sudah memadai dari segi isi materi, struktur, dan tampilan media untuk diujicobakan kepada siswa. Namun, meskipun dinyatakan layak, masukan dari ahli menjadi panduan krusial untuk penyempurnaan produk. Beberapa saran penting yang kemudian ditindaklanjuti antara lain: Dosen Ahli Materi menyarankan agar indikator penilaian pada tugas *Alih Wahana* (mengubah Hikayat ke bentuk lain) lebih diperjelas, terutama kriteria untuk menilai aspek kreativitas dan orisinalitas, agar selaras dengan tuntutan *Deep Learning*. Sementara itu, Guru Praktisi menyarankan agar tampilan Quizizz yang digunakan, khususnya warna latar dan jenis rupa huruf, perlu disederhanakan dan dibuat lebih ramah mata agar tidak mengganggu fokus siswa saat mengerjakan kuis interaktif. Setelah semua saran tersebut diakomodasi seperti dengan menambahkan rubrik penilaian *Alih Wahana* yang lebih rinci dan menyesuaikan template Quizizz bahan ajar ini dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam uji coba terbatas.

Hasil Uji Coba Pragmatis

Tahap ini merupakan uji coba pragmatis terbatas pada 34 siswa Kelas X untuk memvalidasi keefektifan intervensi digital/Quizizz dalam meningkatka keterlibatan siswa dan mengatasi kebosanan proses belajar Hikayat. Hasil utama yang ditemukan melalui instrumen Lembar Respon Naratif adalah validasi positif yang sangat tinggi terhadap intervensi digital/Quizizz:

Respon Siswa terhadap Intervensi Digital/Quizizz	Jumlah Siswa (N=34)	Percentase
Sangat Positif	30	88.2 %
Netral/Kurang positif	4	11.8%

Sebanyak 88.2% siswa (30 dari 34 orang) memberikan respon yang sangat positif. Respon ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform interaktif, diwakili oleh Quizizz dan simulasi AI, berhasil diterima dengan baik oleh siswa.

Pembahasan Keefektifan Pragmatis

Hasil yang diperoleh, di mana 88.2% siswa memberikan respon sangat positif, memberikan bukti awal keefektifan pragmatis dari intervensi bahan ajar berbasis

Quizizz/digital, dan mendukung argumen yang diajukan dalam Pendahuluan. Respons positif yang masif ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform interaktif, diwakili oleh Quizizz dan simulasi AI, berhasil diterima dengan baik oleh siswa. Secara spesifik, penggunaan Quizizz yang mengandung unsur gamifikasi berhasil memutus rantai kebosanan siswa terhadap materi Teks Hikayat yang dianggap sulit dan klasik. Siswa merasa proses belajar menjadi modern dan menyenangkan, yang selaras dengan tuntutan filosofi *Joyful Learning* dalam *Deep Learning*. Validasi solusi digital ini menunjukkan bahwa teknologi, baik Quizizz maupun fitur AI, adalah solusi yang tepat untuk mengatasi kesenjangan antara skor hasil belajar yang tinggi dengan proses belajar yang berkualitas rendah. Intervensi ini secara signifikan berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi, yang sebelumnya menjadi titik lemah utama bahan ajar konvensional. Lebih lanjut, meskipun Quizizz berfokus pada kuis, respons positif terhadapnya menunjukkan kesiapan siswa untuk menerima diferensiasi proses melalui teknologi. Hal ini memperkuat potensi prototipe bahan ajar berbasis AI yang lebih luas, di mana fitur seperti AI dapat diimplementasikan untuk memberikan dukungan personal (berdiferensiasi) pada tugas Alih Wahana, sesuatu yang tidak dapat dicapai secara efisien oleh bahan ajar konvensional.

Hasil Tahap Menyebarluaskan (Disseminate)

Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan) merupakan rencana tindak lanjut dari Model 4D, karena penelitian terbatas ini bertujuan menghasilkan prototipe yang teruji, bukan implementasi skala penuh. Pada tahap ini, bahan ajar Teks Hikayat berbasis Quizizz yang telah teruji kelayakannya dan terbukti mendapat respons positif dari siswa akan disebarluaskan (disosialisasikan dan dibagikan) kepada guru-guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Medan dan sekolah-sekolah lain sebagai rujukan inovasi media ajar. Selain disebarluaskan ke praktisi pendidikan, hasil penelitian ini juga direncanakan untuk dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah pada jurnal nasional yang terakreditasi Sinta 4, yaitu QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan validasi yang kuat, menegaskan bahwa pengembangan bahan ajar Hikayat berbasis Quizizz/digital secara pragmatis sangat efektif dalam mengatasi masalah proses belajar yang selama ini diderita. Keberhasilan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan skor, tetapi juga secara fundamental mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif. Respon positif 88.2% siswa menunjukkan bahwa intervensi teknologi berhasil mengubah persepsi siswa terhadap materi sastra klasik yang semula dianggap membosankan menjadi relevan dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, uji coba terbatas ini membuka jalan bagi implementasi solusi teknologi yang lebih mendalam—khususnya integrasi fitur Kecerdasan Artifisial (AI)—untuk mendukung diferensiasi sehingga pada akhirnya berkontribusi signifikan pada pencapaian Deep Learning yang adaptif dan personal di SMA Negeri 12 Medan, selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun siswa Kelas X SMA Negeri 12 Medan menunjukkan hasil belajar Teks Hikayat yang tinggi (rata-rata 86.62), terdapat kesenjangan mendasar pada kualitas proses belajar akibat metode konvensional yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan dalam Analisis Mendalam dan Alih Wahana. Intervensi pengembangan bahan ajar Hikayat berbasis Quizizz/digital, yang diuji coba melalui Model 4D Terbatas, memberikan bukti awal keefektifan pragmatis yang signifikan, dibuktikan dengan 88.2% (30 dari 34 orang) respon sangat positif dari siswa. Hasil ini memvalidasi urgensi adopsi teknologi; disarankan kepada guru Bahasa Indonesia untuk mengintegrasikan platform gamifikasi seperti Quizizz secara rutin demi mengubah atmosfer kelas dan meningkatkan *Joyful*

Learning. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu melanjutkan implementasi Model 4D secara penuh, berfokus pada pengujian efektivitas fitur Kecerdasan Artifisial (AI) yang lebih mendalam untuk mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi adaptif, guna memaksimalkan capaian *Deep Learning* yang personal dan sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhany, E. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan AI dalam Mengembangkan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 3(2). DOI: 10.30829/pema.v3i2.4044.
- Andriyanti, E., Sudartinah, T., & Setiawan, B. (2023). Menulis buku ajar di tengah perkembangan artificial intelligence (ai). *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 23(2), 167-174. doi: 10.21831/hum.v23i2.66386.167-174.
- Azizah, N., Karisma, B., & Chandra, M. R. (2025). *Padlet sebagai inovasi media pembelajaran interaktif*. IdeBahasa, 7(1), 96-110. <https://doi.org/10.37296/idebahasa.v7i1.301>.
- Budi, I. S., Putrayasa, I. B., Wisudariani, N. M. R., & Sudiana, I. N. (2024). Peran Dan Tantangan Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Inovasi Pengembangan Kurikulum Pembelajaran Bahasa Indonesia Masa Depan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4).
- Rizal, M. A. S. (2024). Eksplorasi Penggunaan Al Generatif untuk Menciptakan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 7080-7095.
- Saktai, M. A. D. (2025). *Tingkat Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembuatan Bahan Ajar (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Program Studi PGMI IAIN Curup)*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Sihombing, B., Sawaluddin, & Zamsiswaya. (2024). Model Pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1).
- Widati Juni, R., Amir, J., & Nensilianti. (2025). Pemanfaatan ChatGPT sebagai Alat Bantu Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia di SMA 3 Parepare. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 11(2)