

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERDASARKAN
KURIKULUM MERDEKA DI SMP DHARMA YADI MAKASSAR**



TESIS

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister
Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

CECENG PERAWATI

105041101222

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2025

TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA DI SMP DHARMA YADI MAKASSAR

Yang Disusun dan Diajukan oleh

CECENG PERAWATI

Nomor Induk Mahasiswa: 105041101222

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Tesis
pada Tanggal 27 Desember 2024

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I


Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum.

Pembimbing II


Dr. Andi Paida, M. Pd.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar,




Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM : 613 949

Ketua Prodi Magister Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia


Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd.
NBM : 951 756



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

JL. SULTAN ALAUDDIN NO.259 TELP. 0411-866972 FAX. 0411-865588 MAKASSAR 90221

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar**

Nama Mahasiswa : **Ceceng Perawati**

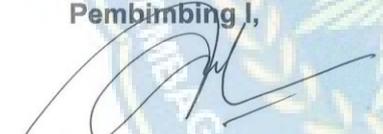
NIM : 105041101222

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Setelah diperiksa dan diteliti, tesis ini memenuhi persyaratan dan layak untuk dipublikasikan dan dicetak.

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I,


Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum

Pembimbing II,


Dr. Andi Paidia, M.Pd.

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar,




Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd

NBM. 613 949

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia,


Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd

NBM. 951 576

HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar

Nama Mahasiswa : Ceceng Perawati

NIM : 105041101222

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia Penguji Tesis pada Tanggal 27 Desember 2024 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan beberapa perbaikan.

Makassar, Januari 2025

Tim Penguji

Dr. Jaelan Usman, M. Si.
(Pimpinan)



Prof. Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum.
(Pembimbing I)



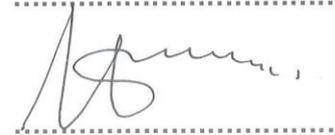
Dr. Andi Paida, M. Pd.
(Pembimbing II)



Dr. Sitti Aida Azis, M. Pd.
(Penguji)



Dr. M. Agus, M. Pd.
(Penguji)



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ceceng Perawati
Nim : 105041101222
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang penulis ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya penulis sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau dari pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini adalah hasil karya orang lain, maka penulis bersedia menerima sanksi apabila pernyataan di atas tidak benar.

Makassar, Januari 2025

Ceceng Perawati

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Rahasia kebahagiaan itu ada dalam tiga hal: bersabar, bersyukur, dan ikhlas. Bersabar dalam menghadapi tantangan, bersyukur atas apa yang telah diberikan, dan ikhlas dalam menerima nasib. Dengan demikian, kita dapat menciptakan kebahagiaan internal yang stabil dan tahan lama. Ingatlah bahwa kebahagiaan bukanlah sesuatu yang dapat dibeli dengan uang atau materialistik, tapi lebih merupakan hasil dari cara kita menghadapi hidup dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman kita”.

PERSEMBAHAN

-  *Persembahan untuk orang tua: “Tesis ini saya persembahkan untuk orang tua tercinta dan terhebat yang telah melimpahkan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, nasehat, dukungan dan pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis bersyukur telah di beri keluarga yang luar biasa”.*
-  *Persembahan untuk dosen pembimbing: “Tesis ini saya persembahkan untuk dosen pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan motivasi selama penulisan tesis ini. Terima kasih atas semua arahan dan dukungan yang telah diberikan”.*

ABSTRAK

Ceceng Perawati, 2024 Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar. Tesis. Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rahman Rahim dan Andi Paida.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital teks prosedur dengan aplikasi quizizz berbasis kearifan lokal pada siswa kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Pengujian kelayakan produk dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dan 10 orang peserta didik kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar.

Hasil yang diperoleh dari pengembangan materi ajar teks prosedur dengan aplikasi quizizz berbasis kearifan lokal kelas VII SMP, mendapatkan penilaian dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi penilaian guru Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata persentase 93,3% dan 94,4%, dan penilaian respon peserta didik mendapatkan rata-rata persentase 89,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk materi ajar digital teks prosedur dengan aplikasi quizizz berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VII SMP sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengembangan media Quizizz berbasis kearifan lokal

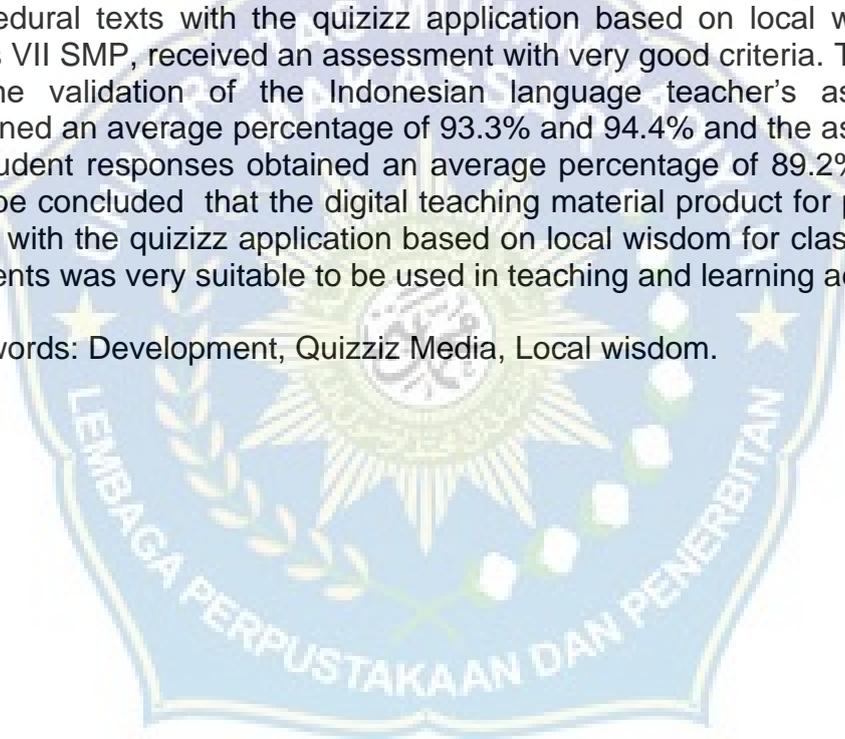
ABSTRACT

Ceceng Perawati, 2024. Development of Quizizz Learning Media Based on Local Wisdom in Text Learning Based on Kurikulum Merdeka at SMP Dharma Yadi Makassar. Supervised by Rahman Rahim and Andi Paida.

This study aimed to develop digital learning media for procedural texts with the quizizz application based on local wisdom for seventh grade junior high school students. This study used the R&D (Research and Development) method with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Research data were obtained through observation, interviews, and questionnaires. Product feasibility testing was carried out by Indonesian language teachers and 10 seventh grade students of Dharma Yadi Makassar Junior High School.

The results obtained from the development of teaching materials for procedural texts with the quizizz application based on local wisdom for class VII SMP, received an assessment with very good criteria. The results of the validation of the Indonesian language teacher's assessment obtained an average percentage of 93.3% and 94.4% and the assessment of student responses obtained an average percentage of 89.2%. Thus, it can be concluded that the digital teaching material product for procedural texts with the quizizz application based on local wisdom for class VII SMP students was very suitable to be used in teaching and learning activities.

Keywords: Development, Quizizz Media, Local wisdom.



KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil alamin puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Salam dan Salawat tak lupa penulis curahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju terang benderang. Dengan izin dan kehendak Allah swt, tesis sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pascasarjana (S2) Jurusan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Program Pascasarjana Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar proposal tesis ini berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka di Smp Dharma Yadi Makassar, yang telah di selesaikan dengan waktu yang direncanakan. Penyusunan tesis ini terselesaikan dengan adanya kerjasama, bantuan, arahan, bimbingan, doa dan dukungan dari berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Terutama kepada kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda Muh. Amin, dan Ibunda Marna yang paling berjasa atas apa yang sampai saat ini penulis capai, telah mendidik penulis, membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, selalu memberikan dukungan penuh, baik secara materi maupun spiritual, sehingga penulis dapat menempuh pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Doa mereka

menjadi motivasi terbesar penulis. Karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih atas sumbangsih pemikiran, waktu, dan tenaga serta bantuan moril dan materi khususnya kepada: Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Dr. Ir. H. Abd Rakhim Nanda, St. Mt, Ipm., dan para wakil Rektor serta seluruh staf dan jajarannya. Rektur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar Prof. Dr. Irwan Akib, M.Pd., dan kepada Ketua Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar Prof. Dr. Dra. Munirah, M. Pd., serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan berbagai pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Abd Rahman Rahim, M.Hum., dan Dr. Andi Paida, M.Pd., atas segala bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan selama proses penyusunan tesis ini. Dedikasi dan kepakaran beliau berdua menjadi inspirasi bagi penulis. Untuk kedua orang tua, Ayah Muh. Amin dan Ibu Marna, saudara-saudara dan keluarga tercinta, terima kasih atas segala cinta dan dukungan yang telah kalian berikan. Tanpa doa dan semangat kalian, penulis tidak akan mampu menyelesaikan tesis ini. Teman-teman seperjuangan kelas A Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas doa yang diberikan kebersamaan dan dukungannya dalam menyelesaikan tesis ini. Sahabatku Alya Amanda Rahman yang

sudah bersama melewati hari-hari bersama penulis, terima kasih atas semuanya canda tawa yang memberikan penulis semangat baru saat mulai jenuh, inspirasi dalam menyelesaikan tesis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis juga menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kelemahan, sehingga penulis tidak lupa mengharapkan saran dan kritik terhadap tesis ini. Semoga tesis ini memberikan manfaat bagi pembaca. Aamiin

Wassalamu'alakum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Januari 2025

Penulis

Ceceng Perawati

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR PUSTAKA.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Pustaka	14
1. Penelitian Relevan.....	14
2. Kurikulum Merdeka	17
3. Media Pembelajaran	19
4. Konsep dan Fungsi Media	20
5. Jenis-jenis Media Belajar	24

6. Media Quizizz	32
7. Kearifan Lokal	34
8. Teks Prosedur	39
B. Kerangka Pikir	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Desain Penelitian	44
B. Prosedur Penelitian	45
C. Desain Rancangan Produk	50
D. Teknik Pengumpulan Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
1. Desain dan Operasional Media Interaktif <i>Quizizz</i> Berbasis Kearifan Lokal	67
2. Kevaliditas dan Media Interaktif <i>Quizizz</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	80
3. Kepraktisan Media Interaktif <i>Quizizz</i> Berbasis Kearifan Lokal	85
4. Keefektifan Media Interaktif <i>Quizizz</i> Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Teks Prosedur.....	91
B. Pembahasan	101
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA..... 111

LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dalam menciptakan berbagai desain pembelajaran, baik berupa strategi, metode dan berkaitan dengan administratif atau desain implementasi pembelajarannya. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, menjadi tugas yang sangat berat bagi pendidik untuk mensukseskan dari tujuan suatu pembelajaran. Begitupun dengan peserta didik menjadi tugas yang pokok dalam memahami dan mempelajari materi yang diajarkan, untuk dapat menjadi generasi muda yang cerdas.

Perkembangan industri 4.0 menjadikan ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi, yang mempunyai tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup, sehingga manusia lebih terhormat dan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan yang didapatkan dari orang tua, masyarakat, maupun

lingkungannya Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim mencetuskan satu gagasan terhadap adanya perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini, tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun peserta didik.

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Nadiem membuat kebijakan merdeka belajar bukan tanpa alasan. Pasalnya, penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)* tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara (Hartono et al., 2023). Menyikapi hal itu, Nadiem pun membuat gebrakan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi, numerasi, dan survei karakter. Literasi bukan hanya mengukur kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan

menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep dibaliknya. Untuk kemampuan numerasi, yang dinilai bukan pelajaran matematika, tetapi penilaian terhadap kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep numerik dalam kehidupan nyata. Satu aspek sisanya, yakni Survei Karakter, bukanlah sebuah tes, melainkan pencarian sejauh mana penerapan nilai-nilai budi pekerti, agama, dan Pancasila yang telah dipraktikkan oleh peserta didik. 2 Selain dari pada program kebijakan yaitu merdeka belajar, guru pun harus menghadapi tantangan pada abad-21 yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten serta mampu menghadapi tantangan pendidikan secara global.

Konsep merdeka belajar merupakan bagian dari Lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang didalamnya terdapat unsur fleksibilitas terhadap kebebasan dan keterbukaan diri sebagai institusi pendidikan yang berkontribusi untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa di era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 (Suhartono, 2021).

Adanya konsep merdeka belajar membuat kurikulum yang berlaku juga turut mengalami perubahan isi kurikulum tersebut harus memiliki makna dalam kemerdekaan berpikir untuk terampil mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan informasi dan teknologi sesuai dengan amanah Undang-undang 1945 dan Pancasila. Surat edaran nomor 1 tahun 2020 tentang kebijakan

merdeka belajar dalam penentuan kelulusan peserta didik memicu adanya pro dan kontra dari berbagai kalangan. Hal ini berkaitan dengan “Merdeka Belajar” atau “Kebebasan Belajar”. Jika melihat konsep “Merdeka Belajar”, memiliki arti bahwa institusi pendidikan memiliki wewenang dalam memberi kesempatan mendorong peserta didik untuk berinovasi dan mendorong pemikiran kreatif. Dalam konteks kegiatan belajarpun guru dan siswa berkontribusi untuk berbagi pengalaman. Oleh karena itu, konsep ini menemukan titik tengah dan dapat diterima berbagai kalangan karena mengingat visi misi pendidikan Indonesia yaitu terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing diberbagai bidang kehidupan (Rahmansyah, 2021).

Pendidikan berkualitas harus dipenuhi melalui peningkatan kualitas dan kesejahteraan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. Pembaharuan kurikulum yang sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur sopan santun, etika serta didukung penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, karena pendidikan yang dilaksanakan disini mungkin dan berlangsung seumur hidup yang menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Sekarang banyak orang mengukur keberhasilan suatu pendidikan hanya dilihat dari segi hasil. Dalam rangka menyukseskan pendidikan nasional, dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang signifikan dalam suatu negara.

Karena semakin baik sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki suatu negara maka semakin maju negara tersebut dan dapat mengentaskan masalah-masalah yang dialami bangsa Indonesia.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Dalam Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pemanfaatan media akan sangat membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran.

Seiring teknologi yang terus maju dan berkembang, demikian pula bidang pendidikan, salah satunya adalah penggunaan dari sebuah media pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam kelas. Media pembelajaran adalah benda atau gambar dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyampaikan informasi pada saat mengkomunikasikan materi pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru (Sari et al., 2022). Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran dapat dikatakan sebagai inti atau gambaran umum konsep dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah informasi yang telah dibutuhkan oleh siswa dalam melaksanakan sebuah proses

pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Segala alat atau media yang mendidik telah dipergunakan oleh pendidik atau guru dalam melaksanakan sebuah kegiatan dalam sebuah proses pelaksanaan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik atau memberikan informasi dan informasi agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, namun kali ini terbatas pada penggunaan media pembelajaran. Caesariani (2018) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat yang tidak terpisahkan dalam proses, dan kegunaannya adalah untuk memanfaatkan upaya dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Kehadiran media pembelajaran dapat menciptakan variasi belajar sekaligus suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran menyusun teks prosedur adalah video animasi. Media video animasi berbentuk sebuah video praktik yang dilengkapi dengan efek slide yang muncul disela-sela tayangan sehingga memberikan visualisasi lebih menarik. Jadi melalui ketertarikan siswa terhadap media video animasi yang disajikan, tujuan pembelajaran untuk menyusun teks prosedur tercapai dengan hasil belajar yang baik.

Quiz-quizziz adalah salah satu dari berbagai bentuk sebuah media pembelajaran, yang sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media quiz-quizziz adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur, diantaranya ada fitur sebuah game, yang mana sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media quiz-quizziz menyajikan sebuah permainan dalam bentuk fitur game dengan durasi sebuah waktu, para siswa akan merasakan sebuah game dalam bentuk sebuah pembelajaran. Media quiz-quizziz ini juga dapat memberikan sebuah fitur agar siswa dapat tertarik, sehingga siswa akan menyukai sebuah pembelajaran dengan media quiz-quizziz. Quiz-quizziz memang dibuat dengan fitur dan tampilan yang menarik, supaya para siswa menyukai dan senang menggunakannya. Penggunaan media quiz-quizziz sangat mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran (Aini, 2019).

Salah satu pembelajaran yang memudahkan peserta didik yaitu peserta didik dapat mengenal kearifan lokal wilayah sekitar. Sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Suasana pendidikan belajar tidak terpisahkan dari kearifan lokal dan tradisi sosial, yaitu mempraktikkan kepemimpinan demokratis; sosial mempelajari kurikulum atas dasar sosial pendekatan rekonstruksi; yang diperlukan untuk mengembangkan konten, model atau pendekatan, sumber

daya, media pembelajaran penilaian kontekstual dan otentik (Suarsini et al., 2020).

Dengan menerapkan kearifan lokal, sekolah dapat berkembang sebagai pusat kompetensi kebudayaan, menjadi basis untuk mengembangkan karakter dan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan kerja yang tinggi, budaya kerja dan budaya belajar yang kuat, serta budaya melayani masyarakat secara ikhlas dan wajar (Nasution, 2016).

Kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya berasal dari budaya turun temurun yang tetap berkembang dalam lingkungan masyarakat tersebut yang mengandung sikap, pandangan, dan kemampuan suatu masyarakat di dalam mengelola lingkungan fisik dan non fisik. Kearifan lokal suatu daerah perlu dikenalkan kepada peserta didik agar semua sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh dari sekolah dapat diimplementasikan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Mengingat betapa pentingnya menjaga harta warisan yang langka yakni seni budaya tradisional Sulawesi Selatan yang memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh budaya tradisional Indonesia lainnya, sehingga dari penciptaan karya seni lukis diharapkan mampu

menumbuhkan rasa menghargai terhadap warisan yang diturunkan atau diberikan oleh leluhur untuk dilestarikan.

Berdasarkan hasil observasi bulan november, pada pelaksanaan pembelajaran peserta didik masih kesulitan dalam memahami pembelajaran diakibatkan guru belum memanfaatkan media dengan baik, kebanyakan guru hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media padahal dengan menggunakan media pembelajaran dapat mengasah kreatifitas guru dan pembelajaran akan lebih interaktif. Tantangan menghadapi kelas yang memiliki kemampuan yang beragam inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan pengembangan. Mengingat bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang penting dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur berdasar pada kurikulum merdeka.

Penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan oleh Uni Sofiah, dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal dalam keterampilan menulis teks prosedur kompleks siswa kelas VII SMP. (2) proses pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal teks prosedur kompleks siswa kelas VII

SMP. (3) Kelayakan produk pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal teks prosedur kompleks untuk siswa kelas VII SMP. Pengembangan produk media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal teks prosedur kompleks yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model 4-D. Model ini memiliki 4 tahapan pengembangan yaitu, define, design, develop, dan disseminate.

Dari hasil ini menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal pada pembelajaran menulis teks prosedur kompleks supaya mempermudah siswa dan menarik siswa untuk belajar. Produk pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal teks prosedur kompleks yang dihasilkan ini dapat dioperasikan di gawai, laptop, komputer, dan sosial media. Media yang dikembangkan dengan model 4-D melalui 4 proses, meliputi membuat sketsa di aplikasi quizizz.

Peneliti akan menggunakan teori model Baker dan Schutz untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yang terdapat beberapa tahapan, yaitu: perumusan, tahap spesifikasi langkah, tahap uji coba soal, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap analisis untuk pemanfaatan. Tingkat keberhasilan dalam pengembangan media ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami dengan baik bentuk teks prosedur sederhana.

Alasan penulis akan melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur berdasarkan kurikulum merdeka Smp Dharma Yadi Makassar”, karena, dengan memanfaatkan pengembangan media quizizz berbasis kearifan lokal akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks prosedur yang berisikan langkah-langkah dalam pembelajaran. Sehingga, peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran maka penulis mengembangkan teks prosedur berbasis kearifan lokal disekitarnya. Siswa juga akan lebih mudah mengenali budaya-budaya di Sulawesi Selatan. Sehingga mampu menyusun teks prosedur dengan sederhana. Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, efektif, dan efisien. Penelitian yang mengangkat tentang pengembangan quizizz berbasis kearifan local dengan desain yang menarik tentang budaya Sulawesi Selatan.

Pengembangan media quizizz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur sederhana yang dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang meliputi seluruh aspek yang berkaitan dengan proses pengembangan media quizizz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur sederhana dan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalitan dan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal untuk peningkatan pada materi teks prosedur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menyusun pengembangan media pembelajaran *quizizz* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks berdasarkan kurikulum merdeka.
2. Untuk mengetahui validasi pengembangan media pembelajaran *quizizz* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks berdasarkan kurikulum merdeka.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *quizizz* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks berdasarkan kurikulum merdeka.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis, penelitian pengembangan ini disusun dengan harapan dapat menjadi acuan informasi dan khasanah keilmuan bagi peneliti yang akan datang terkait dengan topik penelitian.
2. Manfaat praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap peserta didik, dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.
 - b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka dalam pembelajaran teks prosedur serta mampu memanfaatkan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik.
 - c. Bagi dunia Pendidikan, ketika hasil media pembelajaran Quizizz berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran teks prosedur berdasar pada kurikulum merdeka dinyatakan valid, praktis dan efektif. Dampaknya adalah peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Kemudian dikomparasi oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan yang peneliti ajukan, peneliti menemukan judul yang memiliki kajian yang sama pada penelitian terdahulu yang pertama yaitu hasil peneliti yang dilakukan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (2014) dengan Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan). Adapun hasil penelitiannya yakni Pertama, tiap subkebudayaan Jawa menyimpan segudang potensi berbasis kearifan lokal. Wayang sebagai salah satunya, berkembang dengan pesat sejak dulu, dan tak mati hingga sekarang. Kedua, tiap kebudayaan Jawa memiliki kekhasan bentuk visual wayang. Ketiga, terdapat potensi media pendidikan seni yang telah tertanam di sekolah dasar, dengan wayang sebagai sumber gagasannya. Selain itu, oleh Sukmawati, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan (2022) dengan judul Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa

Kelas III SDN 2 Sape. Melalui penelitian kedua, adapun. Hasil penelitian yakni ada tahap pertama hasil rata-rata validasi oleh ahli media 80% dan rata-rata validasi ahli materi 92,5%. Tahap kedua hasil rata-rata validasi media 97,91% dan rata-rata respon guru 77,67% dan hasil respon siswa terhadap media wayang kartun diperoleh rata-rata 91,94%.

Peneliti keempat yang dilakukan oleh Muhson (2010) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Adapun hasil penelitiannya, peneliti mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju.

Penelitian yang hampir sejalan dengan penelitian ini ialah dilakukan oleh Teni Nurrita (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dengan hasil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa

karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Penelitian selanjutnya ialah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS oleh Abdur Rahman & Jamper I Nyoman (2020) dengan hasil Validitas media diuji coba kepada ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dalam kategori sangat baik, ahli media pembelajaran diperoleh 78,00% dalam kategori baik, uji coba perorangan diperoleh 86,88% dalam kategori sangat baik, kelompok kecil diperoleh 94,33% dalam kategori sangat baik dan uji coba lapangan diperoleh 87,11 dalam kategori sangat baik. Berdasarkan uji efektivitas terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS Terpadu sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran sehingga multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui penelitian relevan yang ada dapat dilihat bahwa penelitian sebelumnya lebih terfokus pada peningkatan hasil belajar terhadap model atau metode pembelajaran secara umum namun dalam penelitian ini berfokus pada menggunakan media pembelajaran sebagai media pengembangan berbasis kearifan lokal. Pemanfaatan media pembelajaran Quizziz menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran karena seperti yang kita ketahui teknologi saat ini berkembang pesat, sehingga dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat mengembangkan media pembelajaran.

2. Kurikulum Merdeka

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan atau disingkat dengan BSNP, kurikulum merdeka belajar merupakan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikburistek) diberikan kepada satuan pendidikan sebagai langkah tambahan digunakan dalam rangka pemulihan pembelajaran pada waktu tahun 2022-2024.

Kurikulum merdeka belajar merupakan kurikulum pembelajaran yang mengacu pada pendekatan bakat dan minat. Kurikulum yang diluncurkan Kemendikburistek Bapak Nadiem Makarim adalah upaya bentuk evaluasi dari perbaikan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 digunakan sebelum masa pandemi melanda Indonesia, yang mana kurikulum 2013 merupakan kurikulum satu-satunya yang digunakan didalam proses belajar mengajar.

Awal mula pencetusan kurikulum merdeka belajar merujuk pada kondisi pandemic *Covid-19* sehingga menyebabkan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran kemudian disederhanakan menjadi kurikulum darurat yang difungsikan sebagai memudahkan satuan pendidikan dalam mengelola pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan

berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Fahira, 2022). Karakteristik utama kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran, yaitu (Nafi'ah et al., 2023):

- a. Pembelajaran berbasis proyek untuk *soft skill* dan pengembangan karakter sesuai profil pelajar Pancasila
- b. Fokus pada materi esensial sehingga ada waktu yang cukup untuk mempelajari kompetensi siswa secara mendalam.
- c. Fleksibilitas bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan kemampuan siswa dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal.

3. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata "*Medius*" yang secara harfiah berarti 'tengah, 'Perantara' atau 'Pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dimaknai secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini,

guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2019).

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Hinich dkk mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut, “Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”. Jadi, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Maka media itu disebut sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2019).

4. Konsep dan Fungsi Media

Banyak sekali pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh. Akan tetapi, menurut terminologinya, kata *media* berasal dari Bahasa latin “*Medium*”

yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Asosiasi teknologi dan komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology/AECT*) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Purba et al., 2021). Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta mendorong siswa untuk belajar (Ramadanti & Arifin, 2021).

Batasan media agak berbeda berasal dari Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education/NEA*). NEA menyatakan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Dengan demikian, buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan computer termasuk media (Gusnovan, 2021).

Berbagai Batasan tersebut menyiratkan hal yang sama, yakni, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Serta perhatian siswa dalam proses belajar menjadi lebih efektif.

Adapun Enam fungsi pokok lainnya dari media belajar dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut (Pribadi, 2009):

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar;
- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekadar pelengkap;
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Disamping enam fungsi di atas, penggunaan media belajar mempunyai nilai-nilai sebagai berikut:

- a. Dengan peragaan dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir, dapat mengurangi terjadinya verbalisme;
- b. Dengan peragaan dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar;
- c. Dengan peragaan dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap;
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa;
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan;
- f. Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa;
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- h. Penggunaan media belajar, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu, agar penggunaan media belajar tersebut dapat mencapai hasil yang baik.

5. Jenis-Jenis Media Belajar

Terdapat beberapa jenis media belajar menurut Kosasi (2015) yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media yang termasuk ke dalam grafis adalah, 1) gambar (foto), 2) sketsa, 3) table, 4) diagram, 5) bagan, 6) grafis, 7) kartun, 8) poster, 9) peta dan globe, 10) denah, 11) papan flannel, dan 12) papan bulletin.

1) Media gambar merupakan media yang paling umum dipakai Media ini memiliki kelebihan, yaitu :

- a) Lebih konkret atau realistik, yakni lebih dapat menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata;
- b) Dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu;
- c) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan;
- d) Murah harganya dan mudah dibuat, tanpa memerlukan peralatan khusus.

2) Sketsa merupakan gambar yang sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan,

dan juga harganya murah. Karena, dibuat langsung oleh guru.

- 3) Tabel adalah daftar yang berisi ikhtisari informasi yang mengungkapkan nama taua sebutan, bilangan, atau jumlah.
- 4) Diagram atau skema menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan antarkomponennya. Isi diagram biasanya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram berfungsi juga menyederhanakan sesuatu yang sederhana sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.
- 5) Bagan adalah gambar yang menunjukkan hubungan antara bagian yang satu dengan bagian lainnya. Gambar tersebut pada umumnya berupa kotak, lingkaran, ataupun bentuk-bentuk bangun datar lainnya. Bentuk-bentuk bangun datar tersebut dihubungkan dengan anak panah. Bagan berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan dalam bentuk visual. Selain itu, bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Bagan dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu, bagan yang menyajikan pesannya bertahap dan yang sekaligus. Selain pembagian tersebut bagan dapat pula terdiri atas bagan pohon (*tree chart*)

bagan harus (*flowchart*), bagan garis waktu (*time line chart*). Dan bagan pendar (*stream chart*).

- a) Biasanya bagan pohon digunakan untuk menunjukkan sifat, komposisi, atau hubungan antarkelas (keturunan);
- b) Bagan arus biasanya menggambarkan arus suatu proses atau hubungan kerja antar berbagai bagian (seksi) dalam suatu organisasi;
- c) Bagan pendar merupakan bagan yang bertolak belakang dengan bagan pohon.

Jika pada bagan pohon dimulai dari satu hal kemudian memecah menjadi berbagai hal/bagian, bagan pendar menyajikan berbagai hal tersebut kemudian diakhiri dengan simpulan atau menuju satu hal yang sama. Bagan garis waktu bermanfaat untuk menggambarkan hubungan atasan bawahan, hubungan antara peristiwa dan waktu.

- 6) Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar. Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Media ini disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematika dan menggunakan data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya, secara cepat dapat melakukan analisis,

interpretasi, dan perbandingan antar data yang disajikan, baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, maupun arah.

Penyajian data grafis jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis. Dari segi keragaman, grafis memiliki bentuk yang beragam, yakni grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bar graphs*), grafik lingkaran (*circle graphs*), dan grafik gambar (*pictorial graphs*).

- a) Grafik garis termasuk grafik dua skala atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertical dan garis horizontal yang saling bertemu;
 - b) Grafik batang bermanfaat untuk membandingkan suatu objek atau peristiwa yang sama dalam waktu yang berbeda atau menggambarkan berbagai objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama;
 - c) Grafik lingkaran digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut. Penggambaran bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau persentase;
 - d) Grafik gambar menggunakan symbol-simbol gambar untuk menggambarkan data kuantitatif sehingga mudah dibaca.
- 7) Kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap

orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

- 8) Poster tidak hanya penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu, tetapi juga poster mampu untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Poster yang baik hendaklah sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, berwarna, slogannya ringkas, dan jitu, tulisannya jelas, dan motif serta desain bervariasi.
- 9) Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus keduanya memberikan informasi tentang hal-hal berikut:
 - a) Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai, gunung, dan Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempatlainnya;
 - b) Data-data budaya dan bentuk-bentuk daratan lainnya;
 - c) kemasyarakatan;
 - d) Data-data ekonomi.

- 10) Denah adalah gambar yang menyatakan letak kota dan jalan. Denah dapat pula diartikan gambar rancangan rumah, sekolah, dan sebagainya.
- 11) Papan flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Karena penyajiannya seketika, penggunaan papan flannel dapat menarik perhatian siswa dan sajian efisien.
- 12) Papan buletin tidak dilapisi flanel, tetapi langsung ditempel gambar atau tulisan. Media ini berfungsi untuk menerangkan sesuatu atau memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai media grafis yang telah diterangkan (gambar, poster, sketsa, diagram, dan bagan) dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin.

Berdasarkan jenis-jenis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media grafis memiliki banyak jenis yang dapat digunakan. Media grafis merupakan media visual atau gambar yang dapat dilihat secara langsung. Media grafis juga dapat dikategorikan sebagai media yang sering digunakan dalam iklan.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Jenis media yang tergolong ke dalam media audio antara lain, kamera, radio/telbisi, VCD, dan laboratorium Bahasa.

Media audio memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Harganya relative lebih murah dan populer;
- 2) Sifatnya mudah dipindahkan;
- 3) Jika digunakan bersama alat perekam, program dapat diputar ulang;
- 4) Dapat mengembangkan daya imajinasi siswa;
- 5) Merangsang partisipasi aktif siswa;
- 6) Siaran yang aktual dapat memberikan kesegaran pada sebagian topik;
- 7) Dapat menunjukkan pengalaman dunia luar ke dalam kelas;
- 8) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu;

Adapun yang termasuk ke dalam media audio, antara lain sebagai berikut:

- 1) Alat perekam (CD/VCD) merupakan media yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Kelebihan alat perekam ini adalah mempunyai fungsi ganda untuk merekam dan menampilkan rekaman;

- 2) Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengarkan dan berbicara dalam bahasa asing dengan menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya.

d. Media Proyeksi

Media proyeksi mempunyai persamaan dengan media visual yang diperbesar. Media ini lebih mudah dipakai dan semakin banyak dipergunakan di sekolah-sekolah karena lebih kompleks kebermanfaatannya di samping mudah dan menarik. Jenis media yang termasuk media proyeksi adalah OHP dan LCD.

e. Internet

Kehadiran internet pada dasarnya sangat membantu dunia Pendidikan untuk mengembangkan situasi belajar mengajar yang lebih kondusif dan interaktif. Internet pada dasarnya memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal;
- 3) Siswa dapat belajar *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja karena bahan ajar sudah tersedia di computer;
- 4) Apabila siswa memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah;

- 5) Baik guru maupun siswa dapat melakukan diskusi yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas;
- 6) Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif

6. Media Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis.

b. Manfaat dan Keunggulan Quizizz

Manfaat dari penggunaan media quizizz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multi pemain dan menjadikan praktek ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur permainan

seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya.

Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya²²: 1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung 2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan 3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan belajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akah merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariasi untuk menarik siswa agar semangat belajarnya semakin aktif.

Quizizz adalah sarana penilaian online yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk membuat dan menggunakannya. Sangat jelas bahwa guru dapat membuat soal kuis yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan digunakan. Dalam pembuatan soal kuis tersebut quizizz ini sangat memudahkan guru, yang mana soal yang di input ke dalam quizizz dapat disimpan dan diedit. Serta guru tidak perlu menggunakan print out untuk menyajikan soal kuis tersebut.

7. Kearifan Lokal

Pengertian kearifan lokal dilihat dari kamus Inggris-Indonesia, terdiri dari dua kata, yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). *Local* berarti setempat dan *wisdom* sama dengan kebijaksanaan. Dengan kata lain, *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Pengertian keunggulan lokal adalah suatu proses dan realisasi peningkatan nilai dari suatu potensi daerah sehingga menjadi produk/jasa atau karya lain yang bernilai tinggi, bersifat unik, memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif, di antaranya hasil bumi, kreasi seni, tradisi, budaya, pelayanan, jasa, sumber daya alam, sumber daya manusia atau lainnya yang menjadi keunggulan suatu daerah.

Bila kita lihat dari pengertiannya, maka kearifan lokal dan keunggulan lokal memiliki hubungan, yaitu kearifan lokal merupakan kebijakan manusia dalam mengembangkan keunggulan lokal yang bersandar pada filosofi nilai-nilai, etika, cara-cara dan perilaku yang melembaga secara tradisional. Pendidikan berbasis kearifan lokal atau keunggulan lokal adalah pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi,

ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global.

Sumber-sumber kearifan lokal bisa memanfaatkan potensi yang ada di antaranya sebagai berikut.

- a. Potensi manusia. Al-ghazali menyebut potensi manusia ada empat komponen, yaitu ruh, kalbu, akal dan nafsu. Adapun Howard Gardner menjabarkan lagi ke dalam delapan kecerdasan, yaitu linguistik, logis-matematis, spasial, kinestetik, jasmani, musikal, antarpribadi, intrapribadi dan naturalis. Pengembangan program pendidikan yang meliputi tujuan, kurikulum, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan haruslah berbasis pada potensi manusia anak didik.
- b. Potensi Agama, hampir tidak ada pendidikan di berbagai belahan dunia ini yang lepas dari pengaruh agama, baik itu pendidikan formal maupun non-formal. Dunia pendidikan yang gelap terhadap nilai-nilai moral etis serta kehidupan bangsa yang dipenuhi dengan keserakahan dan kemunafikan, mengharuskan adanya penguatan nilai-nilai sufisme, bukan hanya melalui pendidikan agama, tetapi juga semua mata pelajaran, keteladanan dan budaya sekolah. Sekolah, perguruan tinggi, dan pesantren bukan hanya benteng penjaga

moral terakhir, tetapi juga diharapkan dapat melahirkan manusia-manusia yang bijak dan bermoral.

- c. Potensi budaya. Budaya adalah nilai, proses, dan hasil dari cipta, rasa, dan karsa manusia. Budaya atau kebudayaan nasional memiliki kedudukan sangat penting dalam program pengembangan pendidikan nasional suatu bangsa atau muatan lokal suatu daerah. Bangsa yang berbudaya dan bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai, mengembangka dan mewariskan budayanya kepada generasi muda. Melalui kekayaan budaya yang dimiliki, seharusnya kita bisa menyusun berbagai model dan program pendidikan dan pembelajaran, bisa dalam bentuk program studi, intrakurikuler, ekstrakurikuler, maupun dalam bentuk budaya sekolah.
- d. Potensi alam melalui program pendidikan berbasis potensi lingkungan, diharapkan tumbuh kearifan lokal dan karakter yang peduli lingkungan dan sebaliknya dapat memanfaatkan potensi lingkungan hidupnya. Orang yang arif adalah orang yang hidupnya harmoni dengan lingkungan seraya dapat memanfaatkan lingkungan untuk kepentingan hidupnya dan orang yang berkarakter akan marah apabila lingkungan ekosistemnya dirusak. Dengan melihat banyaknya kearifan lokal yang ada dalam hal ini lebih memfokuskan pada bentuk pembelajaran kearifan lokal yang mengarah pada potensi

budaya yakni bagaimana peserta didik melihat kearifan lokal dari segi budaya dan tradisi yang ada khususnya di lingkungan sekitar yakni budaya sipakatau, sipakainge' dan sipakalebbi serta tradisi-tradisi lokal yang ada di masyarakat.

Kearifan lokal merupakan kebudayaan suatu daerah atau tempat di mana terdapat masyarakat yang mempunyai kebiasaan atau adat istiadat yang secara turun temurun diakui dan dilaksanakan sebagai sebuah tradisi, serta meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal yang melekat pada daerah tersebut. Sulawesi Selatan merupakan salah satu daerah yang masih sangat kental dengan kearifan lokal yang memiliki empat suku/etnis besar yakni Tana Toraja, Makassar, Bugis, dan Mandar. Dari empat etnis tersebut, masing-masing memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Penulis mengambil masing-masing ciri khas dari setiap etnis tersebut, antara lain: adat *Rambu Solo*, *Tedong Silaga*, *Tari Pagellu*, dan *Tau-tau* dari etnis Tana Toraja; *Paraga*, *Angngaru'*, *Sigajang Laleng Lipa*, *Tari Pakarena* dari etnis Makassar; *Mappadandang*, *Tari Padduppa* dan *Pa'soling* dari etnis Bugis; dan *Sayang Pattuddu'* dari etnis Mandar. Ciri khas dari tiap adat maupun ritual dari masing-masing etnis tersebut juga terdapat ikon yang digunakan yakni identitas tiap etnis, seperti *Lipa' Sabbe*, *Songkok Recca*, *Pattonro*, dan *Passapu*. Selain itu, alat musik tradisional juga tidak lepas dari identitas tiap etnis seperti *Genrang*

Makassar, Kacaping, Suling, Pui-pui, Sinrilik, dan ragam alat musik lainnya yang akan ditampilkan dalam penciptaan karya seni lukis. Dengan melihat banyaknya kearifan lokal yang ada dalam hal ini lebih memfokuskan pada bentuk pembelajaran kearifan lokal yang mengarah pada potensi budaya yakni bagaimana peserta didik melihat kearifan lokal dari segi budaya dan tradisi yang ada khususnya di lingkungan sekitar yakni budaya sipakatau, sipakainge' dan sipakalebbe serta tradisi-tradisi lokal yang ada di masyarakat.

Budaya tradisional Sulawesi Selatan sudah banyak diarsipkan dalam bentuk tulisan yang dirangkum dan dikemas dalam buku-buku sejarah. Arsip-arsip yang biasanya berbentuk tulisan tersebut kurang efektif sebagai pembelajaran, terutama bagi orang-orang dengan minat baca yang relatif kurang, oleh karena itu dibutuhkan gambaran yang representatif, yaitu gambaran visual yang mampu menjelaskan suatu narasi, kalimat, atau cerita. Dengan penyampaian secara visual melalui karya seni lukis akan bisa dirasakan langsung oleh orang atau masyarakat yang menyaksikannya. Secara tidak langsung mereka dapat belajar, memahami, dan menghargai serta menjaga budaya tradisional Sulawesi Selatan setelah melihat visualisasinya pada karya seni lukis.

8. Teks Prosedur

Menurut kamus besar bahasa Indonesia prosedur adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah atau aktivitas, sedangkan sederhana adalah beberapa unsur yang pelik, rumit, sulit, dan saling berhubungan. Menurut Tika Hatikah & Mulyanis (2013:91) Teks prosedur sederhana adalah sebuah teks yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah yang sederhana atau rumit, namun saling berhubungan. Dalam setiap teks prosedur sederhana terdapat struktur teks yang terdiri dari (Suryadi et al., 2022):

a. Tujuan adalah hasil akhir yang ingin dicapai

Langkah-langkah adalah cara yang ditempuh agar tujuan itu tercapai. Dalam teks prosedur sederhana langkah-langkah merupakan urutan yang tidak dapat dibolak balik. Dengan kata lain, langkah awal menentukan langkah berikutnya.

Bahasa yang digunakan dalam teks prosedur sederhana adalah bahasa yang jelas dan mudah di pahami. Adapun fitur bahasa teks prosedur sederhana menurut Subarna et al. (2021) sebagai berikut:

b. Partisipan manusia secara umum

Partisipan manusia adalah semua manusia yang terlibat atau berpartisipasi dalam dalam teks yang ditandai dengan kata ganti orang maupun penamaan;

c. Verba material

Verba material adalah verba yang mengacu pada tindakan fisik secara nyata.

d. Verba tingkah laku

Verba tingkah laku adalah verba yang mengacu pada sikap yang dinyatakan dengan ungkapan verbal.

e. Konjungsi temporal.

Konjungsi temporal adalah konjungsi yang mengacu pada urutan waktu dan sekaligus sebagai sarana kohesi teks.

f. Kalimat imperatif, deklaratif dan interogatif.

Kalimat imperatif atau kalimat perintah adalah kalimat yang berfungsi untuk meminta atau melarang seseorang untuk melakukan sesuatu. Kalimat deklratif adalah kalimat yang berisi pernyataan, dan kalimat interogatif adalah kalimat yang berisi pertanyaan.

Untuk menghasilkan teks prosedur sederhana yang benar, yang bisa dilakukan adalah menerapkan semua kaidah yang menjadi ciri teks prosedur sederhana. Untuk itu, usahakan teks yang dibuat mengandung struktur teks yang

baik, penggunaan bahasa Indonesia baku dan unsur-unsur kebahasaan yang mendukung langkah-langkah yang harus ditempuh.

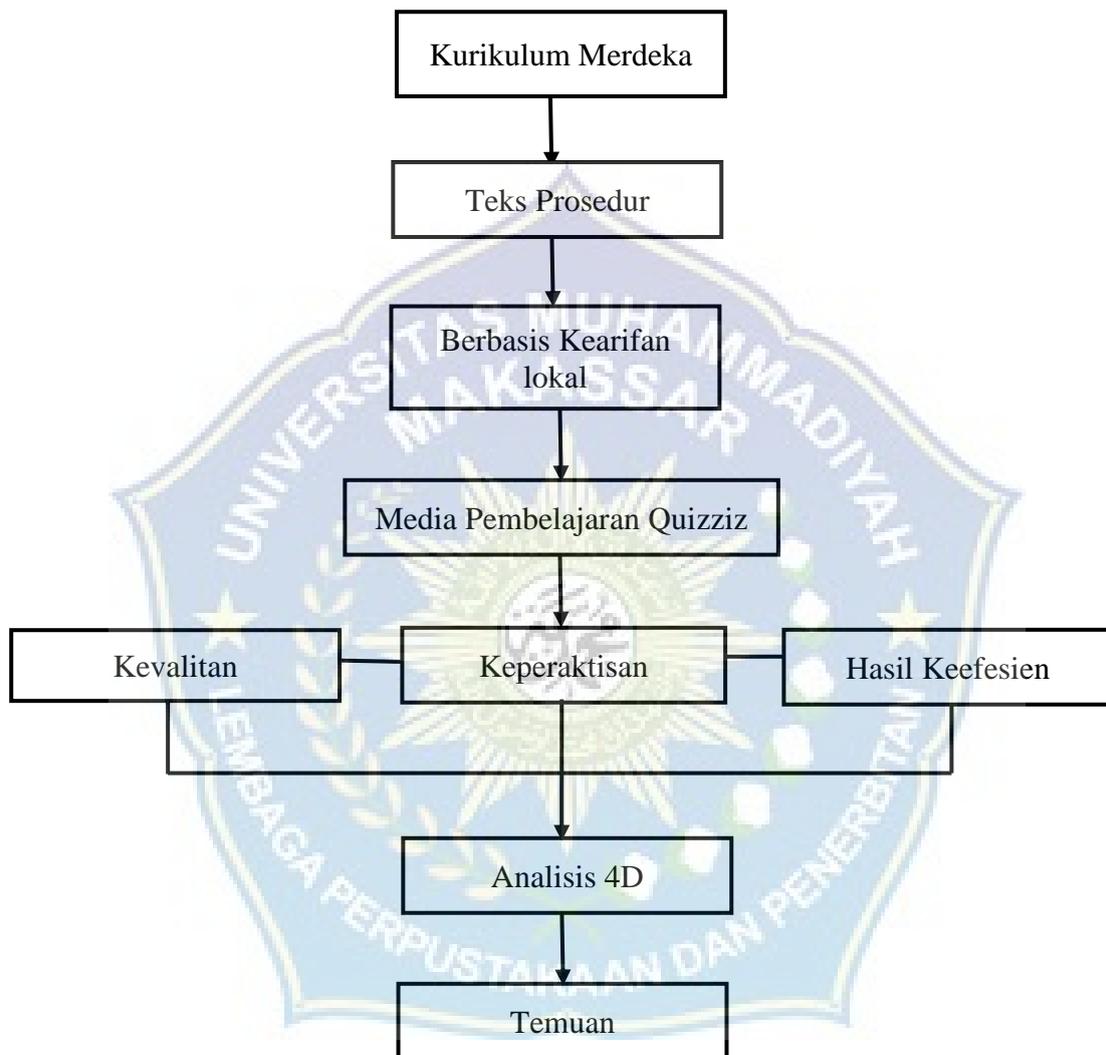
B. Kerangka pikir

Dalam penelitian ini setelah melihat bagaimana permasalahan di sekolah yang ditemukan saat melakukan studi pendahuluan di sekolah yakni guru mengalami kesulitan dalam hal pembagian waktu, serta materi buku paket kurang mendalam dan tidak terperinci. Namun dalam penelitian ini peneliti memfokuskan terhadap materi teks prosedur. Teks prosedur adalah langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah atau aktivitas, sedangkan sederhana adalah beberapa unsur yang pelik, rumit, sulit, dan saling berhubungan. Menurut Tika Hatikah & Mulyanis (2013:91) Teks prosedur sederhana adalah sebuah teks yang berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah yang sederhana atau rumit, namun saling berhubungan.

Dalam hal ini melihat dari permasalahan yang ada maka peneliti akan melihat atau mengembangkan media pembelajaran yakni quizizz pemanfaatan media pembelajaran quizizz dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan menganalisis permasalahan yakni terkait kurikulum merdeka, perangkat pembelajaran yang digunakan, analisis materi, analisis tujuan dan analisis karakter peserta didik melalui wawancara dan observasi di

lapangan. Fokus yang akan diamati adalah siswa SMP kelas VII yang mempelajari teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan tahapan ini, peneliti dapat membangun prototipe metode pembelajaran diferensiasi yang akan diaplikasikan dan dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan pendidikan (education research and development) model 4D.

Selanjutnya, peneliti melakukan pendalaman prototype menggunakan media quizizz untuk meningkatkan potensi belajar siswa sesuai dengan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Setelah ditetapkan, maka dilakukan penulisan angket dan proses penelitian dengan menyusun draft pertanyaan pada template yang telah tersedia di metode pembelajaran. Pemanfaatan media quizizz harus melalui tahapan analisis validitas. Setelah tervalidas maka penelitian dapat dilakukan. Tahapan selanjutnya yakni mengtabulasi data. Data yang telah tertabulasi akan dianalisis tingkat keefektifan dan efisiensi serta kemenarikan metode pembelajaran diferensiasi. Jika telah ditemukan hasil penelitian maka akan dilakukan desiminasi atau penyebaran secara terbatas. Untuk memudahkan dalam proses penelitian maka dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan R&D (Research and Development) atau penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan menggunakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode yang digunakan guna memperoleh produk tertentu dan melakukan pengujian efektivitas produk itu (Sugiyono, 2016). Jadi, penelitian pengembangan adalah metoda yang dijalani untuk mendapatkan suatu hasil produk atau melakukan penyempurnaan atas produk yang telah ada dan ditingkatkan keefektifannya. Produk dari pelaksanaan penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif quizizz dengan basis kearifan lokal pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

Penelitian ini dinamakan penelitian pengembangan karena berfokus untuk mengembangkan media interaktif dengan berbantuan aplikasi quizizz. Tujuan dari penelitian research and development dalam ranah pendidikan yaitu melahirkan produk baru maupun melakukan revisi atas produk yang ada guna meningkatkan kualitas

pendidikan bahwa jalannya pembelajaran lebih afektif, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Output yang dihasilkan pada observasi ini yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi quizzz materi teks prosedur untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Terdapat banyak model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah model yang tersusun atas beberapa fase, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

B. Prosedur Penelitian

Sebuah penelitian membutuhkan prosedur guna menyelesaikan permasalahan seperti yang dikatakan oleh Sugiyono (2016) bahwa tahapan pada penelitian dan pengembangan memerlukan penyelesaian dengan menggunakan sebuah produk tertentu. Penelitian ini mengacu pada pedoman dari Sugiyono (2016) yang didalamnya meliputi

1. Potensi dan Masalah

Guna mengetahui potensi dan masalahnya, berikut yang harus dilakukan pada penelitian meliputi:

a. Observasi sekolah

Adapun sekolah yang akan dijadikan penelitian sebagai observasi yaitu SMP Darma Yadi Makassar. Ketika observasi peneliti mengambil kesimpulan kurangnya media interaktif yang

menarik minat belajar peserta didik pada materi teks prosedur di kelas VII.

b. Perijinan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Darma Yadi Makassar, Jl. Sukaria No.22, Tamamaung, Kecamatan Panakukkang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan dengan kode pos 90231

2. Pengumpulan data

Hasil dari observasi sekolah digunakan sebagai data awal. Data tentang kurangnya media interaktif yang menarik minat belajar peserta didik pada materi teks prosedur di kelas VII ini digunakan sebagai pedoman dalam membuat produk. Dalam pengembangan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan terkait tentang media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal pada muatan Bahasa Indonesia kelas VII tentang Teks Prosedur.

3. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan *aps Quizizz* melalui beberapa tahapan pengembangan *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal untuk tahapan informasi yang mampu digunakan sebagai bahan pembuatan produk. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Januari 2024 di SMP Dharma Yadi, media dalam proses belajar mengajar masih monoton yaitu mengajar dengan menggunakan media buku saja, akibatnya siswa kurang tertarik dan semangat

dalam mengikuti pelajaran. Berangkat dari masalah tersebut, butuh dilakukan pengembangan pada media pembelajaran interaktif agar siswa bersemangat dalam belajar. Dari hasil data yang didapatkan, peneliti mendesign penggunaan yang sesuai dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Quizizz.

1) Analisa Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan untuk menganalisis keadaan media pembelajaran media interaktif *quizizz* muatan pembelajaran bahasa indonesia khususnya teks prosedur bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga produk yang dihasilkan sesuai atau tepat pada sasarannya dan membuat peserta didik lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pengajar.

2) Analisa Kinerja

Tahap ini dilaksanakan untuk mencari tahu serta mengklafikasi problem yang dialami siswa di SMP Dharma Yadi, sehingga siswa memerlukan solusi berupa pembuatan media pembelajaran.

3) *Design* (Perencanaan)

Tahap-tahap design media yang dikembangkan di gambarkan sebagai berikut:

- a) Dari proses wawancara, didapatkan hasil bahwa SMP Dharma Yadi lebih dominan memanfaatkan buku teks dan buku tema dalam proses pembelajaran.
- b) Penulisan rencana pembuatan media dimulai dengan membuat kerangka media pembelajaran interaktif. Patokan awal penulis media pembelajaran interaktif adalah spesifikasi produk yang telah dibuat sebelumnya, selanjutnya peneliti menyusun kerangka pembuatan media pembelajaran pembelajaran.

4) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap perealisasi produk yang telah disusun menjadi bentuk nyata. Berikut tahapan- tahapannya:

- a) Peneliti mengembangkan media, melakukan koreksi ulang, tahap validasi.
- b) Peneliti menyiapkan angket atau kuesioner validasi produk untuk para ahli (ahli media dan ahli materi), respon pengajar dan peserta didik. Validasi desain media dilakukan oleh para ahli (ahli media dan ahli materi) dengan tujuan untuk memperoleh saran/masukan dan penilaian dari para ahli mengenai media yang dibuat.
- c) Setelah mendapatkan saran dan validasi, didapatilah kelemahan dari media yang dibuat. Selanjutnya, kelemahan

tersebut coba untuk diminimalisir dengan melakukan revisi terhadap produk yang dibuat. Bila hasil reevisi memperoleh predikat baik, maka produk akan lanjut pada tahap implementasi.

5) *Implementation* (penerapan)

Tahap implementasi adalah fase yang dijalankan setelah melalui validasi oleh para ahli. Di sini, media akan diimplementasikan ke dalam kelas sesungguhnya. Konsep terpenting di sini adalah cara peneliti menentukan metode serta strategy yang cocok dan sesuai untuk menerapkan media yang sedang menjadi fokus pengembangan. Tahapan ini berfokus pada pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam menggapai tujuan dan kompetensi pembelajaran. Peneliti juga membuat pretest sebelum pengimplementasian media, kemudian diujicobakan pada kelas dan juga melakukan observasi terkait proses pembelajaran, interaksi peserta didik, faktor-faktor pendukung maupun penghambat penerapan media yang sedang dikembangkan. Kemudian, peneliti melakukan posttest yang outputnya akan dianalisa guna mencari tahu efektivitas media yang sedang dikembangkan

6) *Evaluatin* (Evaluasi)

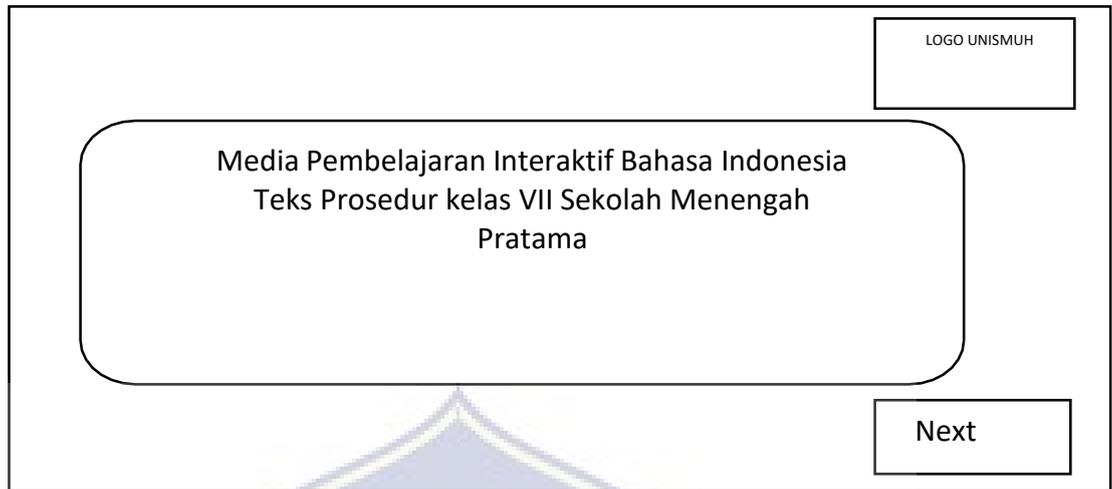
Konsep tahap evaluasi ini adalah bagaimana cara peneliti untuk dapat mengevaluasi semua model, produk yang sedang dikembangkan akan dievaluasi di akhir tiap tahapan guna mencari tahu tingkat kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Jadi, pada tahap ini peneliti menganalisa data hasil validasi, angket atau kuesioner respon peserta didik, dan juga nilai pretest-posttest peserta didik. Adapula kegiatan perbaikan pada tahap ini yang dikerjakan dengan berpacu pada saran para ahli atau penilaian yang belum masuk kategori valid dan jika dirasa sudah dirasa layak tanpa harus ada perbaikan lagi, maka media layak untuk dipakai.

C. Desain Rancangan Produk

Desain dari Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif ini memiliki rancangan yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan Awal

Pada tampilan awal media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* akan dibuat semenarik mungkin dengan bantuan video interaktif sehingga memberikan kesan yang menarik bagi siswa. Terdapat beberapa komponen diantaranya yaitu logo UNISMUH, judul media pembelajaran dan tombol *next* untuk menuju materi pertama. Terdapat keterangan materi teks prosedur.

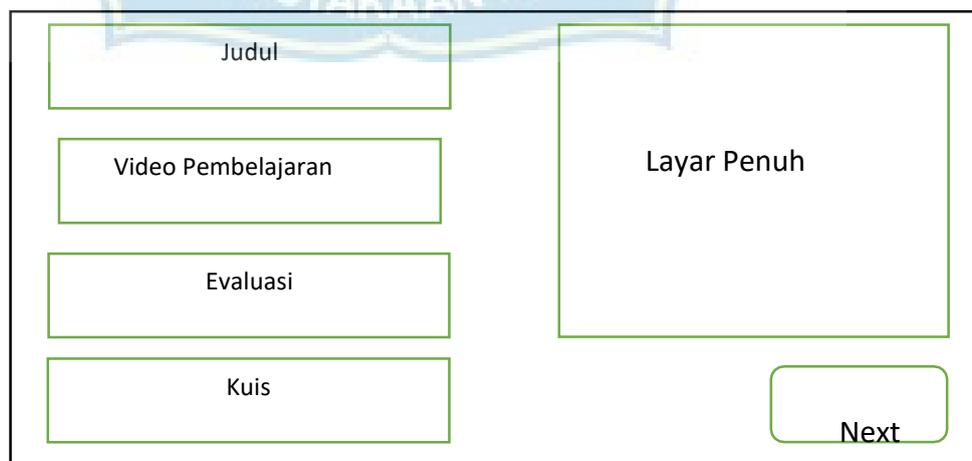


Gambar.3.1 Tampilan Awal

2. Proses Penulisan Tampilan Media

Pada halaman ini terdapat materi pembelajaran yang diawali dengan judul kuis dilanjutkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran yang di dalamnya terdapat KD & KI, Tuan pembelajaran, *slides* selanjutnya berupa tulisan evaluasi dan setelah itu berupa kuis. Petunjuk penggunaanya dilampirkan dan dibagiakan kesetiap siswa.

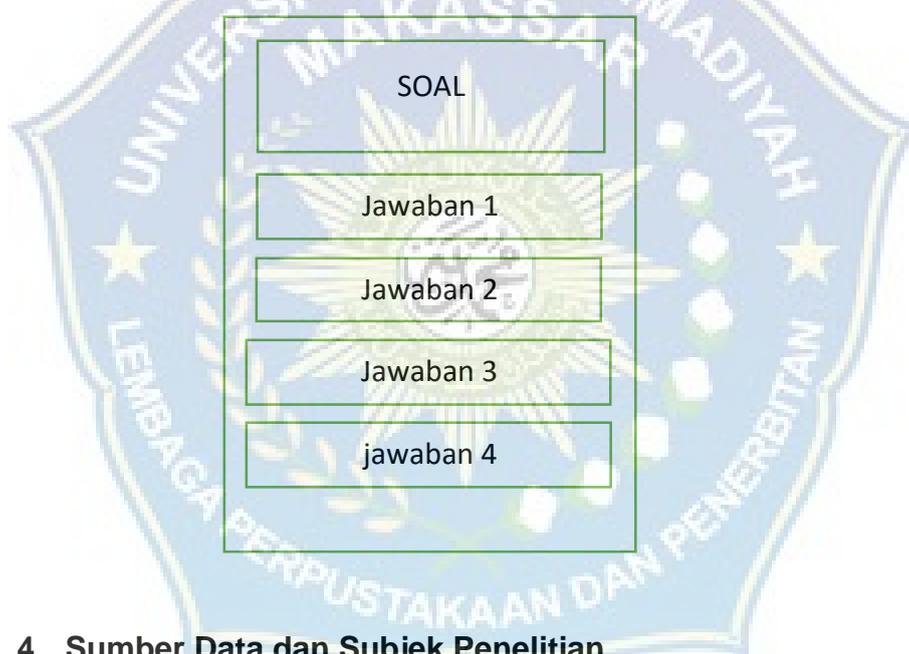
Gambar 3.2 Penulisan Tampilan Media



3. Proses Menyusun Kuis Media

Setelahnya, dapat dilakukan penambahan kuis dan pertanyaan untuk evaluasi. Terdapat banyak bentuk kuis dan pengaturan waktu pada tiap soalnya disesuaikan dengan tingkat kesulitannya. Kemudian, jika tampilan awal hingga akhir telah selesai disusun, quizizz bisa langsung disimpan dan dipublikasikan kepada peserta didik berdasar *schedule* yang telah ditetapkan.

Gambar 3.3 Proses Penulisan Quiz Media Interaktif



4. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data diperoleh dari guru kelas VII di SMP Dharma Yadi Makassar yang bernama Ibu Arfiana Anwar S. Pd. dan siswa kelas VII.

2. Subjek Penelitian.

Subjek dalam penelitian media interaktif *quizizz* yaitu siswa kelas VII SMP Dharma Yadi tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak 10 dan guru kelas di SMP Dharma Yadi Makassar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan, informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Teknik yang digunakan yakni angket/kuesioner dan tes.

1. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran melalui lembaran validasi yang telah diisi oleh Dosen dan pengajar kelas selaku validator. Serta lembaran yang diisi oleh peserta didik guna mendapatkan respon mereka atas media pembelajaran interaktif *quizizz*. Angket/kuesioner merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan pada responden guna diperoleh respon atau jawaban yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Widoyoko, 2012).

Adapun kisi-kisi dari instrument dalam angket yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Pedoman kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli dari akademisi dan praktisi terdiri dari 20 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, aspek audio, aspek kejelasan cara penggunaan media dan aspek kemudahan penggunaan media. Adapun kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli yaitu:

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Item	Bentuk Instrumen
1	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian desain tampilan	3	1, 2, 3	<i>Checklist</i>
		Kemudahan untuk membaca tek/tulisan	3	4,5, 6	<i>Checklist</i>
		Ukuran, warna, dan jenis font	3	7,8,9.10	<i>Checklist</i>
2.	Aspek Audio	Kejelasan Audio	1	11	<i>Checklist</i>
		Ketepatan audio	2	12,13	<i>Checklist</i>
3.	Aspek Video	Kesesuaian Video dengan materi	1	14	<i>Checklist</i>
		Kualitas video	2	15,16	<i>Checklist</i>
4.	Aspek kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	1	17	<i>Checklist</i>

a.	K i s i -	Kesesuaian bahas dengan tingkat berpikir siswa dan kesantunan	1	18	<i>Checklist</i>
		dalam penggunaan bahasa			
	K i s	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	19	<i>Checklist</i>
	5. i l n	Aspek penyajian Keruntutan penyajian materi dan media dapat melibatkan interaksi siswa	1	20	<i>Checklist</i>
	s	Total Butiran Instrumen		20	

b. Kisi-Kisi Trument Respon Guru

Pedoman kisi-kisi lembar validasi instrument angket respon guru terdiri dari 15 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Berikut kisi-kisi instrument respon guru:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Butiran Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Perangkat Lunak	<i>Reability</i>	1, 2	2
		Dokumentasi progam media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk <i>instalasi, trouble shooting</i> , dan desain progam	3, 4, 5	3
2	Desain Pembelajaran	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	6	1
		Kesesuaian Materi	7,8	2
		Perumusan Evaluasi	9	1
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	10	1
		Penggunaan bahasa dan istilah	11	1
		Pemberian motivasi	12	1
3.	Komunikasi Visual	Audio	13,14	2
		Visual	15,16	2
		Navigas	17	1
Total Instrumen				17

b. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa

Pedoman kisi-kisi lembar validasi respon siswa terdiri dari 8 pernyataan yang dikembangkan dari aspek perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Adapun kisi-kisi respon siswa yaitu:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir Instrumen	Jumlah Instrumen
1	Kemudahan	Media pembelajaran interaktif fleksibel mudah dibawa (praktis)	1	1
		Isi media interaktif mudah dipahami	2	1
2.	Desain	Desaian media menarik	3	1
		Jenis dan ukuran huruf sesuai	4	1
		Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	5	1
3.	Ketertarikan	Pembelajaran lebih Menyenangkan	6	1
		Membantu siswa memahami materi sistem pencernaan pada manusia	7	1
		Meningkatkan	8	1

		semangat belajar		
4.	Komunikasi Visual	Audio	9	1
		Visual	10	1
Total Butir Instrumen				10

2. Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media interaktif materi sistem pencernaan pada manusia untuk peningkatan prestasi belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan pada manusia *pre-test* dan *post-test*. Tes merupakan suatu alat untuk mengukur karakteristik suatu objek (Widoyoko, 2012). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi (*achievement test*).

a. Uji Kelayakan

Produk media pembelajaran interaktif berupa aplikasi dapat diketahui layak atau tidaknya dengan menggunakan uji kelayakan. Adapun uji kelayakan dalam penelitian ini menggunakan dua macam pengujian yaitu: uji validasi dan uji respon guru dan siswa. Sedangkan ahli praktisi adalah guru kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar yaitu Arfiana Anwar, S. Pd. Uji respon diuji cobakan pada siswa kelas VII SMP

Dharma Yadi sebanyak 10 siswa dan seorang guru di SMP Dharma Yadi Makassar.

b. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada dua yaitu analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Dari analisis data kualitatif berisikan tentang saran, pendapat, dan tanggapan dari validator yang digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* dalam bentuk analisis deskriptif, sehingga media pembelajaran dikatakan layak untuk diplikasikan dalam pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang didapatkan dari skor penelitian yang diberikan oleh validator, guru, serta lembar respon siswa. Setelah data diperoleh, tahapan selanjutnya yaitu menganalisis data dan menghitung skor yang diperoleh. Analisis yang digunakan dalam penelitian yaitu analisis deskriptif, sedangkan analisis skor untuk mengetahui jumlah presentase angket yang diperoleh, kemudian diberikan kepada validator produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Analisis Data Angket atau Kuesioner

Analisis data angket atau kuesioner dalam penelitian ini meliputi angket uji validasi ahli dan praktisi serta angket respon siswa dan guru. Pedoman penskoran ketiga angket

tersebut menggunakan skala *Likert* yang kemudian dikonversi dalam presentase untuk mengetahui batasan minimum validasi dan nilai responden.

Tabel 3.4 Pedoman Penskorans Angket

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2

Sumber Widoyoko (2012)

Prenghitungan skor dilakukan ketika semua data telah terkumpul berdasarkan angket yang diisi, kemudian perolehan skor pada setiap aspek dijumlahkan secara keseluruhan untuk menentukan media pembelajaran interaktif quizizz layak atau tidak. Skor data yang diperoleh kemudian dikonversikan dalam membentuk persentase dengan rumus yaitu:

Gambar 3.6 Rumus Persentase Skor Angket

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah total skor (x)}}{\text{jumlah skor (xi)}} \times 100\%$$

Sumber (Sugiyono, 2016).

Hasil data yang diperoleh kemudian dikonferensikan dalam bentuk kalimat kualitatif dengan ketentuan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel Kriteria Persentase Skor Angket

Penilaian	Kategori
81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup baik
21-40%	Kurang baik
0-20%	Tidak baik

Sumber Bagas (Maesaroh, 2022)

Angket uji validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran interaktif *quizizz* valid atau tidak. Skor angket harus memenuhi batas minimum persentase 60% untuk mendapatkan kriteria “**valid**”. Dan produk media pembelajaran dinyatakan “tidak valid” jika hasil produk di bawah batas minimum.

2) Hasil Test

Pre- test dan post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan dari Media Interaktif *Quizizz* dengan cara terdapat peningkatan antara sebelum perlakuan menggunakan media dan setelah menggunakannya. Penelitian tes oleh siswa kemudian dikonversikan dalam bentuk skor dengan rumus sistem tanpa denda seperti yang dikemukakan oleh Widoyoko (2012) yaitu:

Gambar 3.7 Rumusan Mengolah Skor

$$Sk = B$$

Keterangan:

Sk = Skor yang diperoleh peserta tes B = Jumlah jawaban yang benar Suatu instrument (Arikunto, 2014:64). Sarana atau instrument dinyatakan mempunyai validitas konten ketika instrument tersebut disusun atas indicator KD dan materi pelajaran. Guna mengetahui validitas instrument atas sebuah penelitian, dalam penelitian ini penulis melakukan pengujian validitas dari pertanyaan atau soal yang dibuat di mana validitas yang menunjukkan soal tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur tujuan pembelajaran khusus sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan peneliti memanfaatkan SPSS 24 dalam perhitungan normalitas data. Adapun dasar pengambila keputusan yaitu :

- a) Bila koefisien alpha cronbach > dari 0, 60 maka instrument dinyatakan reliabel/konsisten.
- b) Bila koefisien alpha cronbach < dari 0,60 maka instrument dinyatakan tidak reliabel/konsisten

3) Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Sudjana dalam Alqodari (2014:13) mengatakan bahwa tingkat kesukaran soal dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal bukan dari kemampuan pengajar sebagai pembikin soal. Taraf kesukaran yakni pernyataan terkait seberapa mudah atau sukarnya soal tersebut bagi peserta didik, bilangan yang memperlihatkan mudah atau sukarnya soal. Pengujian ini memanfaatkan SPSS 24 dengan klasifikasi indeks kesukaran berikut ini :

Tabel 3.6 Indeks Tingkat Kesukaran

No	Rentang	Keterangan
1	0,00 - 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber Sudjana (dalam Alqodari, 2014)

4) Uji Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2014:226) daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu pertanyaan atau soal untuk membedakan mana peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan mana peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Rumus yang digunakan dalam perhitungan daya pembeda pada tiap soalnya memanfaatkan perangkat lunak SPSS 24 berikut ini :

Sumber: Arikunto (2014:228)

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Ket :

D = indeks daya pembeda

JA = jumlah peserta kelompok atas JB = jumlah peserta kelompok bawah

BA = jumlah peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan tepat

BB = jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan tepat

Adapun klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Beda (DB)	Interpretasi Daya Beda
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat baik

Sumber: Arikunto (2014:232)

5) Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk melakukan pengujian apakah suatu variabel normal atau justru tidak normal. Dikatakan normal jika memiliki distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data peneliti menggunakan uji Shapiro wilk sebab jumlah sampelnya kurang dari 50 orang dan juga memanfaatkan program SPSS 24 dalam perhitungannya. Berikut dasar pengambilan keputusan :

- a) Bila nilai sig/nilai probalitas < 0,05, maka data dikatakan berdistribusi tidak normal
- b) Bila nilai sig/nilai probalitas > 0,05, maka data dikatakan berdistribusi normal.

6) Uji paired sampel T test

Teknik t-test merupakan teknik statistic yang dipakai dalam pengujian sig perbedaan antara 2 buah mean yang bersumber dari 2 buah distribusi. Berikut rumus uji t-test:

Ket:

\bar{X}_1 = mean pada distribusi sampel 1.

\bar{X}_2 = mean pada distribusi sampel 2.

SD_{12} = nilai variabel pada distribusi sampel 1.

SD_{22} = nilai variabel pada distribusi sampel 2. N = jumlah individu

Hasil dari pretest-posttest diuji dengan menggunakan uji t sampel berpasangan atau yang biasa dikenal dengan paired sample t- test. Sugiyono (2016:31) mengatakan bahwa pengujian hipotesa komparatif 2 sampel berpasangan sama saja dengan menguji ada/tidak adanya perbedaan yang berarti antara nilai variable dari 2 sampel yang berhubungan. Peneliti memanfaatkan bantuan SPSS 24 dalam pengujian ini. Dasar pengambilan keputusan :

1. Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
3. Bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
4. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tak hanya itu, proses pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari tarap sig p yang bila nilai $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan bila nilai $p < 0,05$ maka H_0 ditolak (Triton, 2006:175).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penyajian data di bawah ini merupakan deskripsi hasil penelitian pengembangan bahan ajar teks hikayat bermuatan nilai Islam berbasis kontekstual. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar yang dikembangkan.

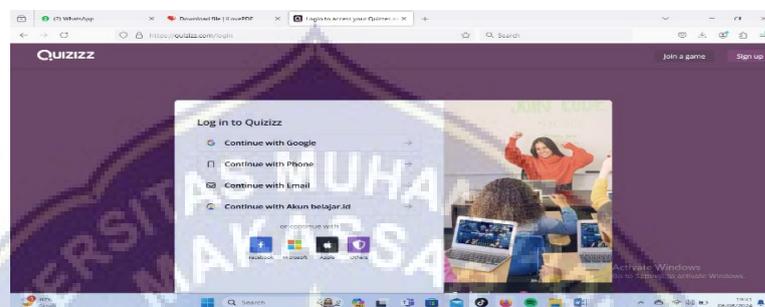
1. Desain dan Operasional Media Interaktif *Quizizz* Berbasis Kearifan Lokal

Desain dan langkah operasional dalam menggunakan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan melalui beberapa tahapan. Langkah tersebut dibuat secara sederhana untuk memudahkan siapa saja baik itu guru maupun siswa dalam mengoperasionalnya media interaktif *quizizz*. Ada beberapa langkah agar pengguna atau *user* dapat menggunakan aplikasi ini diantaranya adalah mendaftar akun, kemudian membuat kuis atau presentasi di *quizizz* :

a. Cara Mendaftar Akun *Quizizz*

Untuk dapat memulai menggunakan aplikasi ini, maka setiap pengguna atau *user* harus terlebih dahulu mendaftar aku dengan membuka laman <https://Quizizz.com>. Kemudian bisa klik *sign up*.

Terdapat 2 cara yang dapat ditempuh untuk daftar pada aplikasi ini yaitu melalui *google account* atau email lain. Jika memilih untuk mendaftar melalui *google account*, maka cukup klik *sign up with google* dan masukkan email serta password Anda dan Quizizz sudah dapat digunakan.

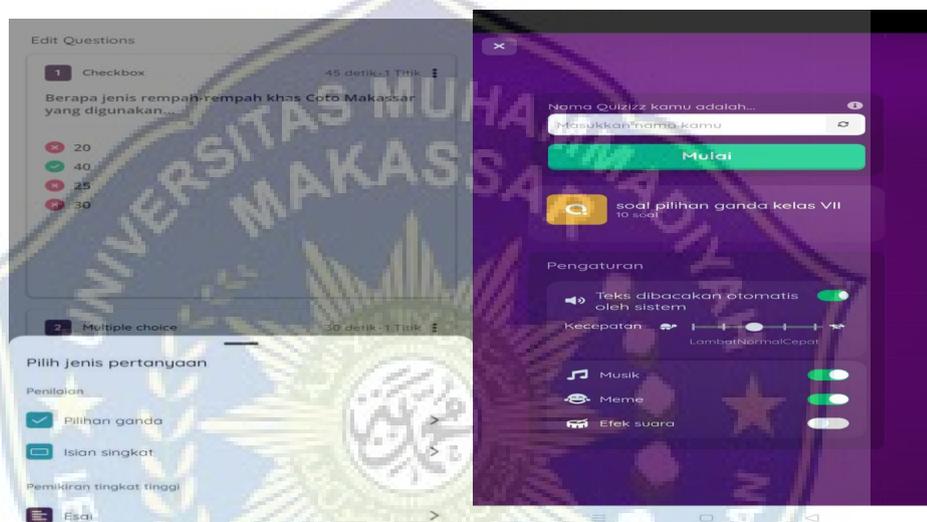


Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal untuk Mendaftar Akun

Cara mendaftar akun ini dibuat sesederhana mungkin untuk memudahkan para pengguna dalam mengikuti permainan ini. Desain dibuat dengan sebagaimana umumnya masuk dalam sebuah aplikasi. Setelah berhasil membuat akun, maka langkah selanjutnya adalah pengguna memilih peran bisa memilih peran sebagai guru, sebagai siswa maupun sebagai orang tua. Pemilihan tiga peran ini dimaksudkan agar media ini dapat digunakan oleh tiga pengguna yang berbeda yaitu guru sebagai pengajar, siswa sebagai objek pembelajaran dan orang tua sebagai pembimbing bagi anak dirumah. Kemudian langkah berikutnya adalah apabila sudah lengkap mengisi identitas silahkan klik.

b. Cara Membuat Kuis atau Presentasi Di Quizizz

Cara membuat kuis atau presentasi di media interaktif *quizizz* adalah dengan memiliki menu “*create*” atau “*buat*” pada halaman kerja, kemudian selanjutnya masukan nama/judul pembelajaran, kemudiam subjek /mata pelajaran dan pilih *next*/ berikutnya :



Gambar 4.3 Desain Menu Pilihan dalam Membuat Kuis Atau Presentasi

Setelah itu maka pengguna akan diarahkan menuju *dahboard editor presentasi quizizz*. Kotak berwarna merah adalah bagian untuk mengedit tek. Pada bagian bawah adalah tools untuk menambahkan teks, gambar, audio dan video dan tentunya anda bisa menggunakan *equation* matematika dengan mengeklik simbol $f(x)$ Pada bagian kiri bawah klik “*Add slides*” maka akan muncul beberapa tipe slide. Pengguna dapat menambahkan slide

di presentasi dengan beberapa jenis yaitu:

- 1) Slide teks yang berisi judul, sub judul dan poin-poin.
- 2) Slide media yang bisa kita isi dengan teks dan media berupa gambar, audio dan video. Untuk audio dan video anda harus menggunakan akun super namun untuk gambar kita bisa menggunakan akun biasa.
- 3) *Slide embed tweb page* yang bisa kita sisipkan slide berupa pertanyaan.

Ada banyak tipe slide dimaksudkan agar presentasi menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik dengan kombinasi warna dan animasi dari background tersebut. selain itu juga kemudian cara mengubah tema *slide* pilih *slide* yang akan kita rubah dengan mengeklik slides kemudian dibagian pojok kanan atas pilih themes maka akan muncul pilihan tema.



Gambar 4.5. Menu *Slide* dan Tema *Slide*

d. Cara Menyimpan dan Memainkan Presentasi Interaktif

Setelah selesai membuat slide selanjutnya adalah menyimpan presentasi dengan klik *save* pada kanan atas kemudia masukkan gamabr pembelajaran, bahasa, tingkat

kelas, dan jenis privasi. Kemudian klik save. Adapun cara Memainkan presentasi interaktif. Presentasi interaktif dapat dimainkan dalam 2 mode yaitu pembelajaran langsung (*live lesson*) maupun PR (*homework*). Pada pembelajaran langsung, anda akan memberi materi presentasi secara langsung kepada siswa. Sedangkan pada pekerjaan rumah, siswa akan dapat mengoperasikan sendiri materi pembelajaran.

e. Cara Menyimpan dan Memainkan Presentasi Interaktif

Setelah selesai membuat slide selanjutnya adalah menyimpan presentasi dengan klik save pada kanan atas kemudia masukkan gamabr pembelajaran, bahasa, tingkat kelas, dan jenis privasi. Kemudian klik save. Adapun cara Memainkan presentasi interaktif. Presentasi interaktif dapat dimainkan dalam 2 mode yaitu pembelajaran langsung (*live lesson*) maupun PR (*homework*). Pada pembelajaran langsung, anda akan memberi materi presentasi secara langsung kepada siswa. Sedangkan pada pekerjaan rumah, siswa akan dapat mengoperasikan sendiri materi pembelajaran.

Sebelum mulai presentasi kita perlu menyesuaikan beberapa pelaturan pada umumnya peraturan pada presentasi interaktif tidak berbeda jauh dengan peraturan di

kuis. Hanya saja terdapat pilihan tampilan layar diperangkat siswa. Mode ini lebih baik anda aktifkan agar siswa bisa meliaht tampilan layar masing-masing. Setelah selesai pengaturan *klik present* untuk memulai presentasi.

Adapun cara membagikan link kepada siswa adlaah ketika muncul link untuk kita bagikan ke siswa. Kita bisa membagikan melalui *Whatsapp*, *Zoom*, atau *google classroom* dengan cara "*or shere via*", *copy link*, kemudian bagiakan ke siswa. Siswa juga bisa masuk dengan kode game dengan cara masuk ke ***joinmyquiz.com***

Selain dimainkan secara langsung, presentasi interaktif juga dapat dimainkan dalam mode PR PR (*Homework*). Perbedaan utamanya adalah anda harus menentukan batas waktu pengerjaan. Anda juga bisa mengintegrasikan dalam *google classroom*. Setelah pengaturan selesai, *klik continue* untuk memulai.

f. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Adapun paling akhir dari desain media interaktif quizizz adalah cara penggunaanya pertama adalah buka aplikasi quizizz atau menetik *join. Quizizz.com* di *browser android* anda, kemudian klik *join*, setelah itu silahkan masukan game kode, kemudian masukan nama anda, sehingga siswa yang bergabung akan terlihat dilayar guru.

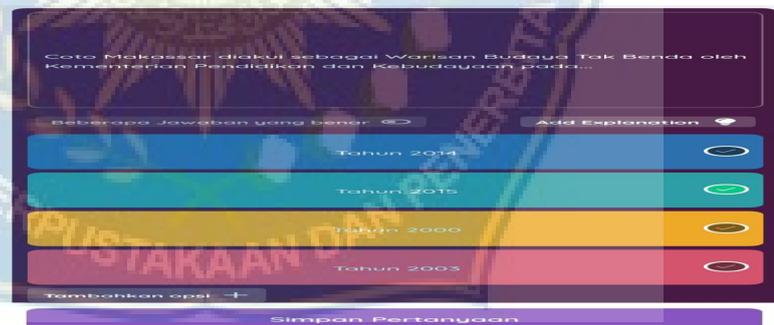
Pembelajaran dan kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik *start*.



Gambar 4.8. Tampilan Menu Untuk Bergabung Ke dalam Kuis

g. Soal pilihan Ganda dan Cara Penilaian Soal

1) Soal pilihan Ganda

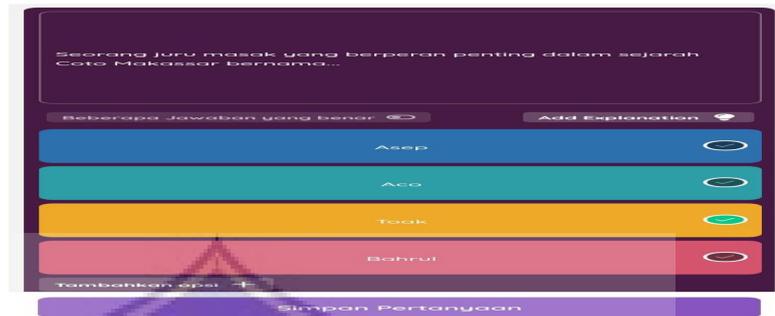


1. Coto Makassar diakui sebagai warisan budaya tak benda oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan pada...

- a. Tahun 2014
- b. Tahun 2015
- c. Tahun 2000

d. Tahun 2003

Jawab : b. Tahun 2015



2. Seorang juru masak yang berperan penting dalam sejarah Coto Makassar bernama...

a. Asep

b. Aco

c. Toak

d. Bahrul

Jawab : c. Toak



3. Gambar tersebut memperlihatkan proses pembuatan...

a. Sup Daging

b. Soto Banjar

c. Coto Makassar

d. Rendang

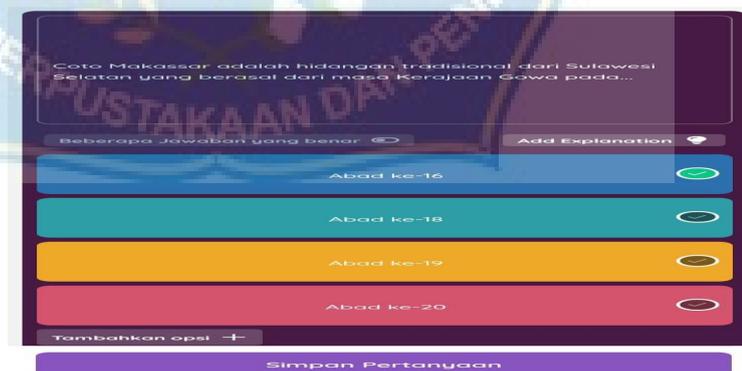
Jawab: c. Coto Makassar



4. Makanan yang ditunjukkan dalam gambar adalah jenis makanan yang terbuat dari bahan dasar...

- a. Daging Sapi
- b. Daging Kuda
- c. Daging Kambing
- d. Daging Kerbau

Jawab: a. Daging Sapi



5. Coto Makassar adalah hidangan tradisional dari Sulawesi Selatan yang berasal dari masa Kerajaan Gowa pada...

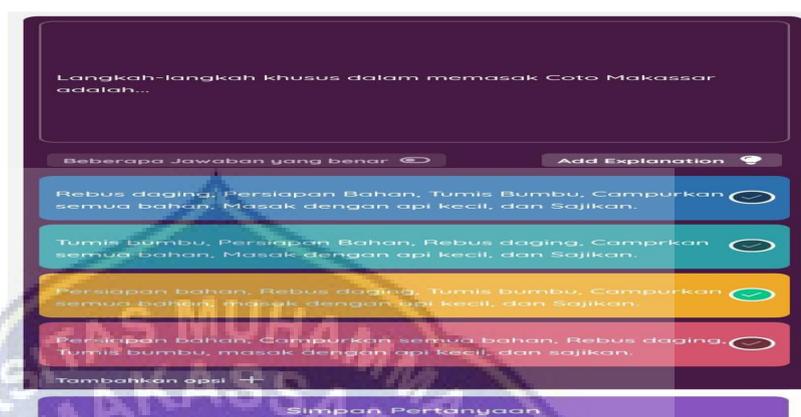
- a. Abad ke-16
- b. Abad ke-18
- c. Abad ke-19
- d. Abad ke-20

Jawab: a. Abad ke-16



6. Beberapa rempah khusus yang digunakan dalam membuat Coto Makassar adalah...
- a. Bawang Merah, Bawang Putih, Kemiri, Ketumbar, Jintan, Merica, Jahe, Lengkuas, Cengkeh, Pala, Daun Jeruk, Dan Daun Salam.
 - b. Kunyit, Ketumbar, Kemiri, Jahe, Lemgkuas, Dan Daun Jeruk.
 - c. Bawang Putih, Bawang Putih, Lengkuas, Jahe, Ketumbar, Kunyit, Daun Jeruk Dan Daun Bawang.
 - d. Merica, Jahe, Lengkuas, Ketumbar, Kunyit, Daun Bawang, Bawang Putih, Bawang Merah, Dan Daun Kemangi.

Jawab: b. Bawang Merah, Bawang Putih, Kemiri, Ketumbar, Jintan, Merica, Jahe, Lengkuas, Cengkeh, Pala, Daun Jeruk, Dan Daun Salam.



7. Langkah-langkah khusus dalam memasak Coto Makassar adalah...

- a. Rebus Daging, Persiapan Bahan, Tumis Bumbu, Campurkan Semua Bahan, Masak Dengan Api Kecil, Dan Sajikan.
- b. Tumis Bumbu, Persiapan Bahan, Rebus Daging, Campurkan Semua Bahan, Masak Dengan Api Kecil, Dan Sajikan.
- c. Persiapan Bahan, Rebus Daging, Tumis Bumbu, Campurkan Semua Bahan, Masak Dengan Api Kecil Dan Sajikan.
- d. Persiapan Bahan, Campurkan Semua Bahan, Rebus Daging, Tumis Bumbu, Masak Dengan Api Kecil, Dan Sajikan.

Jawab: c. Persiapan Bahan, Rebus Daging, Tumis Bumbu, Campurkan Semua Bahan, Masak Dengan Api Kecil Dan Sajikan.



8. Coto Makassar adalah kuliner khas Sulawesi Selatan yang berasal dari abad ke-16, pada...

- a. Masa Kerajaan Gowa
- b. Masa kerajaan Majapahit
- c. Masa Kerajaan Takalar
- d. Masa kerajaan Bone

jawab: a. Masa Kerajaan Gowa



9. Papaya madu berperan penting dalam memasak Coto Makassar dengan...

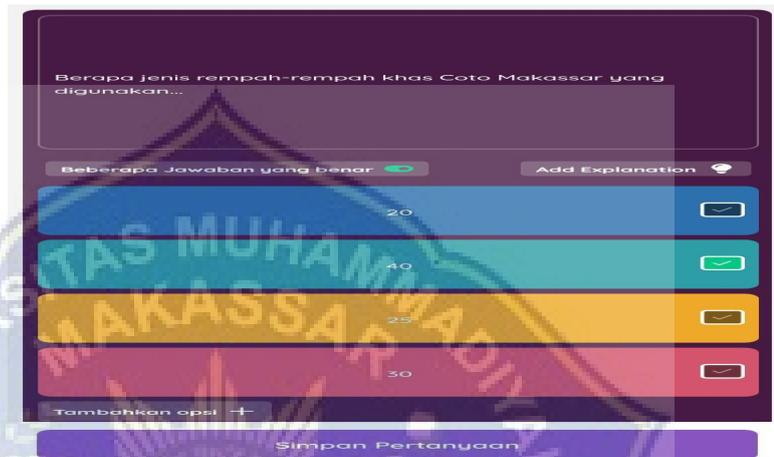
- a. Melembutkan Daging

b. Untuk Melunakkan

c. Keras

d. Kenyal

jawab: a. Melembutkan Daging



10. Berapa jenis rempah-rempah khas Coto Makassar yang digunakan...

a. 20

b. 40

c. 25

d. 30

jawab: b. 40

2) Cara Penilaian Soal

Skor maksimal 10

Penilaian : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times \text{Skor akhir}$

Panduan Konversi Nilai:

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

2. Kevaliditas dan Media Interaktif Quizizz Berbasis Kearifan Lokal

Setelah selesainya pembuatan materi media *interaktif* quizizz, selanjutnya akan dilakukan uji validitas untuk mendapatkan hasil tingkat validitas media yang telah disusun dan diadakan perbaikan untuk memperbaiki media yang sudah disusun. Validitas dan perbaikan pada media pembelajaran ini ditampilkan dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari kuesioner penilaian dan untuk data kualitatif berwujud penilaian dari saran para validator.

Adapun hasil uji validasi produk terhadap aspek-aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

a. Aspek Desain Tampilan

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain tampilan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil uji validasi pada aspek desain tampilan

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas					√
2.	Design tampilan memiliki daya tarik				√	
3.	Warna latar belakang sesuai					√
4.	Visual yang digunakan memperjelas Materi				√	
5.	Warna huruf sesuai				√	
6.	Ukuran huruf sesuai				√	
7.	Jenis huruf sesuai dan jelas				√	

Berdasarkan hasil validasi ahli diketahui bahwa aspek petunjuk penggunaan produk disampaikan dengan jelas mendapat nilai skor 5 ada pada kategori sangat baik. pada aspek penilaian “desain tampilan menarik minat siswa” mendapat skor 4 pada kategori baik. pada aspek *Background* pada media memiliki warna yang tepat mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik, Gambar dalam media dapat mewakili materi pembelajaran yang disajikan mendapat skor penilaian 4 ada pada kategori baik,

pada aspek penilaian pemilihan warna dalam *font* sesuai, *font size* sesuai bagi pengguna, jenis *font* yang dipakai sesuai dan tidak membuat bingung akan informasi yang hendak disampaikan, ketiganya mendapat nilai pada kategori baik.

Dari hasil validasi media peneliti berkesimpulan bahwa desain tampilan pada media interaktif *quizizz* ada di kategori yang baik, jadi sapat dipakai dengan adaya sedikit perbaikan.

b. Aspek Audio

Adapun hasil uji validasi pada aspek desain audio disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil uji validasi pada aspek desain

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Suara jelas				√	
2.	Efek audio sesuai				√	
3.	Panduan music pengiring seimbang				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “suara jelas” mendapat nilai 4 ada pada kategori baik dan pada aspek penilaian efek suara

yang dipakai sesuai dan memiliki daya tarik dan tidak menimbulkan bising yang mengganggu mendapat skor nilai 4 ada di kategori baik, dan media punya panduan music pengiring yang imbang mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa desain audio pada media interaktif *quizizz* yang dikembangkan ada pada kategori baik.

c. Aspek Video

Adapun hasil uji validasi aspek desain video pada media interaktif *quizizz* disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil uji validasi aspek desain video

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ilustrasi video yang dijelaskan sejalan dengan materi				√	
2.	Ligting sesuai dengan setting dan tidak mengganggu output video				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Ilustrasi video yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran” dan “kualitas pencahayaan tepat, sesuai dengan *setting*

pengambilan gambar, dan tidak mengganggu hasil video”
keduanya mendapat skor nilai 4 ada pada kategori baik.

d. Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

Tabel 4.5 Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan di dalam dan luar kelas				√	
2.	Media memberi support kepada peserta didik untuk belajar mandiri				√	
3.	Media memotivasi peserta didik				√	
4.	Media menaikkan knowledge peserta didik				√	

Berdasarkan hasil uji validasi ahli dapat diketahui bahwa pada aspek penilaian “Media ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu dalam kelas maupun di luar kelas”, kemudian aspek penilaian “Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri”, kemudian “Media menambah motivasi siswa untuk belajar” dan “Media meningkatkan pengetahuan

siswa” keempatnya semua mendapat nilai skor yang sama yaitu 4 ada pada kategori baik. Kesimpulannya bahwa Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran pada media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal ada pada kategori baik.

3. Kepraktisan Media Interaktif Quizizz Berbasis Kearifan Lokal.

Penilaian kepraktisan media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru dan siswa setelah mempraktekkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal yang dipraktekkan atau dilaksanakan di lapangan sudah praktis dapat digunakan. Kriteria persentase skor angket untuk menilai kepraktisan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.11 Kriteria Persentase Skor Angket

Penilaian	Kategori
81% -100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

Sumber Bagus (Maesaroh, 2022)

Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran ini disajikan berikut:

1) Respon guru terhadap terhadap media pembelajaran

Untuk menguji kepraktisan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal maka angket disebarakan pasca uji coba produk. angket di isi oleh guru kelas VII SMP Dharma Yadi yaitu Ibu Arfiana Anwar, S. Pd. adapun hasil angket respon guru terhadap terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.12 Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Terpenuhinya standard media pembelajaran					√
2.	Fungsinya yang praktis				√	
3.	Design baik.				√	
4.	Mudah digunakan				√	
5.	Tidak bermasalah ketika digunakan					√
6.	Mampu menaikkan minat peserta didik				√	
7.	Membawa interaksi yang bagus dari peserta didik				√	

8.	Dapat diakses kapanpun dimanapun			√		
9.	Bersifat menyenangkan					√
10.	Ilustrasi sesuai dengan materi				√	
11.	Tujuan pembelajaran dan materi sejalan				√	
12.	Soal dengan kemampuan peserta didik Sejalan					√
13.	Musik pengiring indah					√
14.	Teks terbaca jelas					√
15.	Navigasi jalan dengan bagus					√
Nilai yang diperoleh						66
Nilai maksimal						75
Skor Akhir						88

Ket :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Berdasarkan respon guru diketahui bahwa media telah memenuhi standar kriteria media pembelajaran ada pada kategori sangat baik, Penggunaan media juga memiliki fungsi praktis dengan kategori baik, pada aspek desain media juga ada

pada kategori baik, media juga mudah digunakan ada pada kategori baik dan media tidak mengalami *error* saat digunakan ada pada kategori sangat baik, media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa ada pada kategori baik, pada aspek interaktif siswa dengan media baik ada pada kategori baik, kemudian pada aspek media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mendapat nilai 3 ada pada kategori cukup, dan pada aspek penilaian Media memiliki sifat yang menyenangkan mendapat 5 ada pada kategori sangat baik, Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi ada pada kategori baik, Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran ada pada kategori baik, Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik. *background* yang digunakan menarik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik, pada aspek penilaian tulisan dapat dibaca dengan jelas mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik dan pada aspek penilaian navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik.

Kemudian angket respon guru terhadap kepraktisan media interaktif quizizz secara keseluruhan dari total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif quizizz

berdasarkan respon guru ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

2) Respon Siswa Terhadap Terhadap Media Pembelajaran

Untuk menguji kepraktisan media interaktif quizzz berbasis kearifan lokal maka angket disebarakan pasca uji coba produk.angket di isi oleh siswa kelas VII SMP Dharma Yadi yang berjumlah 10 siswa. Adapun hasil angket respon siswa terhadap terhadap media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.13 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor	Nilai (%)
Kemudahan	Media pembelajara interaktif fleksibel mudah dibawa (praktis)	100	83
	Isi media interaktif mudah Dipahami	100	
Desain	Desaian media menarik	99	81
	Jenis dan ukuran huruf sesuai	101	
	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	92	
	Pembelajaran lebih Menyenangkan	103	

Ketertarikan	Membantu siswa memahami materi teks prosedur	96	81
	Meningkatkan semangat belajar	93	
Komunikasi	Audio	103	82
	Visual	94	
Total Skor			981
Skor Tertinggi			1200
Nilai (%)			82

Berdasarkan respon siswa diketahui bahwa pada aspek kemudahan mendapat skor 83 dengan kategori sangat baik. Aspek desain mendapat skor 81 pada kategori sangat baik. Pada aspek ketertarikan mendapat skor sebesar 81 pada kategori sangat baik dan komunikasi mendapat skor 82 pada kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan media interaktif *quizizz* berbasis berdasarkan respon siswa mendapat nilai 82. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada di kategori sangat baik, sehingga dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan yaitu media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal berdasarkan respon siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

4. Keefektifan Media Interaktif Quizizz Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Materi Teks Prosedur.

Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan tipe penelitian pra eksperimen dengan desain one group pre test- post test (uji awal-uji akhir kelompok tunggal). Arikunto (2014:124) menyatakan bahwa desain kelompok pretest-posttest merupakan kegiatan penelitian yang meliputi tes sebelum perlakuan (pretest) dan dilanjutkan dengan tes akhir setelah perlakuan (posttest).

Dengan menggunakan rancangan yang demikian, output dari perlakuan yang dihasilkan memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi sebab dapat dikomparasi dengan keadaan sebelum adanya perlakuan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk tahu apakah pengembangan media interaktif quizizz efektif dalam meningkatkan prestasi belajar materi organ pencernaan makanan manusia terhadap peserta didik kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar.

1) Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest* Prestasi Belajar

Hasil dari perhitungan statistic dengan memanfaatkan SPSS 24 untuk pre test dan posttest prestasi belajar teks prosedur terhadap peserta didik kelas VII Smp Dharmayadi Makassar ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Deskriptif Statistik Prestasi Belajar Materi Teks
Prosedur**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	40.0	80.0	55.833	10.6399
Posttest	24	66.7	100.0	84.717	8.4450
Valid N (listwise)	24				

Sumber: Output SPSS 24

Berdasarkan output SPSS dapat dijelaskan bahwa pretest prestasi belajar materi teks prosedur pada manusia memperoleh nilai min = 40, nilai max = 80, mean = 55,83 dengan standar deviasi = 10, 6399. Untuk hasil posttest sendiri memiliki nilai minimum = 66, 7; nilai max = 100, mean = 84,717, standar deviasi = 8,4450.

Nilai yang didapatkan digolongkan ke dalam 4 skala yakni skala sangat baik, baik, cukup baik dan kurang dengan acuan aturan sturges guna menemukan interval kelas di pretest dengan rincian berikut :

Nilai Max = 80

Nilai Min = 40

Range = 40

Interval Kelas = $40 : 4 = 10$

Sedangkan hasil *posttest* prestasi belajar materi teks prosedut setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan lokal, lalu digolongkan ke dalam 4 skala yakni skala sangat baik, baik, cukup baik dan kurang dengan acuan aturan sturges guna menemukan interval kelas pada *posttest* dengan rincian berikut ini:

$$\text{Nilai max} = 100$$

$$\text{Nilai min} = 66,7$$

$$\text{Range} = 33,3$$

$$\text{Interval Kelas} = 33,3 : 4 = 8,3 \approx 8 \text{ (dibulatkan).}$$

1) Uji Validitas Soal

Validitas merupakan ukuran keabsahan yang memperlihatkan tingkatan kevalidan suatu sarana atau instrument. Sebuah sarana atau instrument dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Berikut hasil uji validitasnya :

Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas Soal Pretest

Item Soal	Rtabel	Rhitung	Keputusan	Keterangan
1	0,444	0.590	rhitung > rtabel	Valid
2	0,444	0.597	rhitung > rtabel	Valid
3	0,444	0.547	rhitung > rtabel	Valid
4	0,444	0.555	rhitung > rtabel	Valid
5	0,444	0.469	rhitung > rtabel	Valid
6	0,444	0.566	rhitung > rtabel	Valid
7	0,444	0.539	rhitung > rtabel	Valid
8	0,444	0.464	rhitung > rtabel	Valid
9	0,444	0.515	rhitung > rtabel	Valid
10	0,444	0.595	rhitung > rtabel	Valid

11	0,444	0.602	rhitung > rtabel	Valid
12	0,444	0.666	rhitung > rtabel	Valid
13	0,444	0.570	rhitung > rtabel	Valid
14	0,444	0.496	rhitung > rtabel	Valid
15	0,444	0.502	rhitung > rtabel	Valid

Dari tabel di atas, dapat dipahami bahwa dari tiap item soal yang berjumlah 15 butir yang diuji terhadap seluruh item pertanyaan dikatakan valid karena mendapat nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

2) Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliabilitas instrument merupakan ketetapan instrument evaluasi guna melakukan pengukuran suatu hal dari peserta didik. Ruseffendi (2015:158) mengatakan bahwa instrument evaluasi dinyatakan reliabel apabila diperoleh hasil evaluasi yang relative posttest materi teks prosedur.

Guna menginterpretasikan besarnya nilai korelasi yaitu :

0.00– 0.20 = Reliabilitas Sangat Rendah

0.20 – 0.40 = Reliabilitas Rendah

0.40 – 0.70 = Reliabilitas Sedang

0.70 – 0.90 = Reliabilitas Tinggi

0.91 – 1.00 = Reliabilitas Sangat Tinggi

Tabel 4.19 Uji Reliabilitas

Soal	Cronbach's Alpha
Pretest	0,837
Posttest	0,864

Uji instrumen yang dilakukan terdiri dari 15 soal pertanyaan baik soal pretest maupun posttest. Uji Reabilitas menggunakan nilai koefisien reabilitas *Cronbach Alpha*, pada soal pretest diketahui nilai koefisien sebesar $0,837 > 0,60$ dan nilai koefisien soal posttest sebesar $0,864 > 0,60$. Hasil tersebut berarti bahwa soal pretest maupun posttest dinyatakan reliabel/konsisten.

3) Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes

Sudjana (dalam Alqodari, 2014) berpendapat bahwa level kesulitan pertanyaan dilihat dari skill peserta didik dalam mengerjakan pertanyaan bukannya dari skill pengajar selaku pembikin pertanyaan. Level kesulitan atau kesusahan yakni soal terkait mudah susahnya soal

tersebut bagi peserta didik yang tetap apabila dipakai untuk subyek dan waktu yang beda. Guna menginterpretasikan besarnya nilai korelasi yaitu :

Tabel 4.20 Klasifikasi Indeks Kesukaran

No	Rentang	Keterangan
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1.00	Mudah

Sumber Sudjana (dalam Alqodari, 2014)

Adapun Distribusi soal berdasarkan tingkat kesukaransoal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.23 Distribusi Butir Berdasarkan Tingkat Kesukaran

Soal	Klasifikasi	No Soal	f	%
Pretest	Mudah	9, 11	2	13%
	Sedang	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 13, 15	11	74%
	Sukar	5, 14	2	13%
Posttest	Mudah	2, 8	2	13%
	Sedang	1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14	10	67%
	Sukar	9,11,15	3	20%

4) Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan skill pertanyaan untuk memberikan batas pembeda mana siswa yang cerdas dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk suatu pertanyaan yang mampu diselesaikan oleh peserta didik (baik yang cerdas maupun yang berkemampuan rendah) dengan tepat, maka pertanyaan tersebut tidak baik sebab tidak memiliki daya pembeda. Hal tersebut juga berlaku ketika peserta didik yang cerdas maupun berkemampuan rendah tidak berhasil menyelesaikan pertanyaan dengan tepat. Pertanyaan yang baik dan tepat yakni pertanyaan yang mampu dijawab dengan tepat hanya oleh peserta didik cerdas (Sudjino, 2017:226). Berikut klasifikasinya:

Tabel 4.24. Klasifikasi Uji Daya Pembeda

Daya Beda (DB)	Interpretasi Daya Beda
0,00 – 0,20	Soal Jelek
0,21 – 0,40	Soal Cukup
0,41 – 0,70	Soal Baik
0,71 – 1,00	Soal Sangat baik

Sumber Arikunto (2014:232)

Adapun hasil uji daya pembeda butir soal dengan menggunakan bantuan program spss for windows 24 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.25 Uji Daya Beda Soal Pretest

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DB	.59	.59	.54	.55	.46	.56	.53	.46	.51	.59	.60	.66	.57	.49	.50
	0	7	7	5	9	6	9	4	5	5	2	6	0	6	2
Sig.	.00	.00	.01	.01	.03	.00	.01	.04	.02	.00	.00	.00	.00	.02	.02
	6	5	3	1	7	9	4	0	0	6	5	1	9	6	4
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	0									0					

Tabel 4.26 Uji Daya Beda Soal Posttest

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
DB	.73	.59	.57	.66	.60	.52	.56	.54	.45	.53	.51	.57	.66	.54	.73
	9	5	6	5	0	8	1	0	7	3	3	6	6	3	4
Sig.	.00	.00	.00	.00	.00	.01	.01	.01	.04	.01	.02	.00	.00	.01	.00
	0	6	8	1	5	7	0	4	3	6	1	8	1	3	0
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
						0				0			0		

Berdasarkan hasil uji daya beda soal pretest dan posttest diatas, kemudian dikonversikan ke dalam kalsifikasi daya beda soal sebagai berikut:

Tabel 4.27 Distribusi Daya Beda Soal Pretest & posttest

Soal	Klasifikasi Daya Beda Soal				Jumlah
	Jelek	Cukup	Baik	Sangat Baik	
Pretest	0	0	15	0	15
Posttest	0	0	13	2	15

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa dari 15 soal pretest materi teks prosedur, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa tidak terdapat (0%) soal pada klasifikasi soal jelek, soal cukup dan soal sangat baik. Seluruh soal pretest (100%) termasuk klasifikasi soal baik. Sedangkan pada soal posttest, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa tidak terdapat (0%) soal pada klasifikasi soal jelek dan soal cukup, terdapat 13 (86, 7%) soal pada klasifikasi soal baik dan 2 (13,3%) soal pada klasifikasi soal sangat baik.

5) Uji Normalitas

Pengujian ini dijalankan tuk melakukan pengujian pada seluruh data distribusi apakah normal/tidak normal. Pengujian ini memakai rumus uji *shapiro wilk* sebab sampel berjumlah <50 orang. Untuk mendapatkan hasilnya yaitu berupa normal atau tidak normal yaitu apabila $\text{sig} > 0,05$ berarti normal dan apabila $\text{sig} < 0,05$ berarti tidak normal.

Hasil tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar materi teks prosedur pada siswa kelas VIII SMP Dharma Yadi dengan menggunakan media interaktif *quizizz* berbasis kearifan mayoritas siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang sedang.

B. Pembahasan

Pembahasan mengenai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan bahan ajar ini merupakan jawaban dari permasalahan yang telah dijumpai sebelum melakukan penelitian dan pengembangan ini. Sebelumnya ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru selama ini kurang menarik dan belum sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik yang memudahkan mereka untuk belajar, memahami materi, menarik dan mudah untuk digunakan, maka melalui penelitian dan pengembangan ini harapan tersebut dicapai.

Setelah selesainya pembuatan materi media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal dilanjutkan dengan uji validitas pada ahli media guna mendapatkan tingkat kevalidan media yang sudah disusun dan dibuat perbaikan guna memperbaiki media yang telah disusun. Validitas dan revisi/perbaikan pada media pembelajaran ini dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif.

Peneliti melakukan validasi dan aspek yang dinilai dari produk yang dihasilkan meliputi aspek desain tampilan, desain audio, desain video dan efek media terhadap strategi pembelajaran. Hasil validasi media mendapat total nilai 66 dengan rata-rata nilai sebesar 4,00. Interval skor bahwa rata-rata 4,00 ada pada kategori “Baik, sehingga sapat digunakan dengan sedikit revisi”

Berdasarkan hasil uji validasi terdapat penilaian terhadap produk media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal pada kategori baik. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada aspek desain tampilan dengan memperoleh total skor sebesar 83%, aspek audio memperoleh total skor sebesar 80%, %, dan pada aspek efek media terhadap strategi pembelajaran memperoleh total skor sebesar 80%. Devi et al. (2021:24) menjelaskan bahwa mengembangkan sumber belajar adalah kegiatan untuk memberikan fasilitas terhadap jalannya kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh semua pengembang system pendidikan. Sumber belajar dapat berupa seluruh sumber belajar yang dapat

digunakan oleh peserta didik secara mandiri/sendiri-sendiri atau bersama-sama untuk memberikan kesempatan belajar.

Hasil penelitian yang dijalankan Syahroni & Nurfitriyanti (2018) menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan pada aspek desain tampilan memperoleh nilai tertinggi yaitu 93%. aspek desain tampilan yang menarik sebagai jalan lain media pembelajaran untuk menangani masalah belajar seperti kurang fokusnya peserta didik saat belajar, kurangnya semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar, namun dengan tampilan produk yang menarik mampu menjadikan peserta didik semangat dan tertarik untuk belajar.

Berdasarkan respon guru diketahui bahwa media telah memenuhi standar kriteria media pembelajaran ada pada kategori sangat baik, penggunaan media juga memiliki fungsi praktis dengan kategori baik, pada aspek desain media juga ada pada kategori baik.

Media juga mudah digunakan ada pada kategori baik dan media tidak mengalami *error* saat digunakan ada pada kategori sangat baik, media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa ada pada kategori baik, pada aspek interaktif siswa dengan media baik ada pada kategori baik, kemudian pada aspek media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun mendapat nilai 3 ada pada kategori cukup, dan pada aspek penilaian Media memiliki sifat yang menyenangkan mendapat 5 ada pada kategori sangat baik, Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi ada pada kategori baik, Kesesuaian

materi dengan tujuan pembelajaran ada pada kategori baik, Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa mendapat nilai 5 ada pada kategori sangat baik.

Kemudian angket respon guru terhadap kepraktisan media interaktif quizizz secara keseluruhan dari total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif quizizz berdasarkan respon guru ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Respon siswa diketahui bahwa pada aspek kemudahan memperoleh nilai sebesar 83 pada kategori sangat baik. Aspek desain memperoleh nilai sebesar 81 pada kategori sangat baik kemudian pada aspek ketertarikan memperoleh nilai sebesar 81 pada kategori sangat baik dan komunikasi memperoleh nilai sebesar 82 pada kategori sangat baik. Sehingga secara keseluruhan media interaktif quizizz berdasarkan respon siswa mendapat nilai 82. Berdasarkan kriteria persentase skor angket ada pada kategori sangat baik, dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif quizizz berdasarkan respon siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz berpengaruh baik bagi pengajar dan peserta didik. Guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran, mengkoordinir peserta didik di

dalam kelas dan memotivasi peserta didik untuk belajar menggunakan quizizz.

Menguji Keefektifan Media interaktif quizizz maka menggunakan uji *paired samples t test* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2,06866$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar sebelum dan setelah menggunakan media interaktif quizizz. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media interaktif quizizz efektif menaikkan prestasi belajar.

Hasil uji indeks gain bahwa peningkatan prestasi belajar sebelum dan sesudah memakai quizizz, tidak terdapat (0%) siswa mengalami penurunan prestasi belajar, tidak terdapat (0%) siswa mengalami prestasi belajar tetap, tidak terdapat (0%) mengalami peningkatan prestasi belajar rendah, terdapat 13 (54,2%) anak mengalami peningkatan prestasi belajar sedang dan terdapat 11 (45,8%) anak mengalami, terdapat 3 (14,3%) siswa mengalami peningkatan prestasi belajar yang tinggi. Hasil tersebut menjelaskan bahwa prestasi belajar materi teks prosedur pada siswa kelas.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori Shofwan & Kuntoro (2014) jika media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk membuat siswa tertarik dan memotivasi mereka untuk belajar. Selain itu,

materi memiliki kejelasan makna, sehingga peserta didik akan memahaminya dan akan lebih mampu memenuhi tujuan pelajaran. Dan yang terpenting, tidak hanya metode pembelajarannya yang beragam, komunikasi verbal dengan bahasa lisan guru, tetapi juga peserta didik tidak akan bosan dan guru tidak akan menghabiskan terlalu banyak energi.

Keberadaan media interaktif yang oleh peneliti dilakukan pengembangan berhasil efektif dipakai untuk meningkatkan output belajar. Ini membuktikan kebenaran dari teori Kirschner & Karpinski (2010) bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat perantara bagi pengajar menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan ketika digunakan akan menghasilkan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran dengan cara saling berhubungan dan saling bertukar aksi-reaksi satu sama lain.

Kegiatan meneliti ini memberi bukti lain kebenaran adanya jika quizizz akan memberikan dampak positif terhadap respon belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Mulyati & Evendi (2020), menjelaskan bahwasanya penggunaan media pembelajaran quizizz interaktif berpengaruh positif atau baik untuk pengajar dan peserta didik. Pengajar dapat menggunakan banyak materi dari quizizz sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi, mengkoordinasikan siswa saat di ruangan dan memotivasi siswa untuk belajar. Untuk peserta didik, quizizz dipandang sebagai

media pembelajaran yang menarik sebab memiliki beberapa fitur yang memotivasi peserta didik dan menciptakan kesan baru serta memudahkan pemahaman materi peserta didik. Orang yang senang dengan sesuatu maka akan memotivasi diri mereka untuk berbuat hal itu lagi, jadi peserta didik yang seringnya pasive akan jadi lebih aktif.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz yang berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi teks prosedur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz yang dikembangkan memiliki validitas yang tinggi dan dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana dijabarkan di bab sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas VII SMP Dharma Yadi Makassar” berikut kesimpulan yang dapat peneliti berikan : 1) Validasi media pembelajaran quizizz berbasis kearifan lokal berlandaskan uji validasi diketahui bahwa produk yang dikembangkan ada pada kategori baik. 2) Media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal praktis dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan respon guru secara total nilai mendapat nilai 66 dengan skor akhir 88 ada pada kategori sangat baik. Respon siswa diketahui bahwa kriteria persentase skor angket ada di kategori yang sangat baik, sehingga diambil kesimpulan berupa media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal berdasarkan respon guru dan siswa ada pada kategori sangat baik atau sangat praktis.

Media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal efektif dalam peningkatan prestasi belajar teks prosedur (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, atau $T_{hitung} 16,893 > T_{tabel} 2,06866$ maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan rata-rata prestasi belajar materi teks prosedur sebelum dan setelah menggunakan media interaktif quizizz. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan prestasi belajar materi teks prosedur pada siswa kelas VII.

Penelitian ini juga menampilkan bahwa media Quizizz berbasis kearifan lokal memiliki potensi yang sesuai untuk diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Dengan demikian, disarankan agar sekolah-sekolah dapat mengintegrasikan media ini ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru:

- a. Disarankan agar guru mengintegrasikan media interaktif quizizz berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran,

terutama pada materi teks prosedur, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Guru perlu melakukan pelatihan atau workshop mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran agar dapat memaksimalkan potensi media tersebut.

2. Untuk Sekolah:

- a. Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas dan akses yang memadai untuk penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, seperti perangkat komputer atau tablet dan koneksi internet yang stabil.
- b. Pengembangan kurikulum yang mengakomodasi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya:

- a. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas media interaktif lainnya dalam berbagai konteks pembelajaran dan materi ajar.
- b. Disarankan untuk melakukan penelitian longitudinal untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Alqodari, S. (2014). *Analisis Butir Soal Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IVB dengan Program Anates Versi 4 di MI Yaspuri Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 832–840.
- Devi, W., Sukiman, S., & Firdaus, M. Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Fantasi Berbasis Power Point untuk Siswa SMP. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 3(2), 73–78.
- Fahira, W. R. (2022). Persepsi Siswa Kelas X terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran IPS di SMA 1 Bukit Sundi. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 902–909.
- Gusnovan, J. (2021). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Puisi Kelas VIII SMP*. Universitas Lampung.
- Hartono, R., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Melestarikan Budaya Nusantara. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 823–828.
- Hatikah, T., & Mulyanis. (2013). *Bahasa Indonesia: Untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Grafindo Perkasa.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and Academic Performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237–1245.
- Kosasi, S. (2015). Perancangan E-Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru dan Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 1–7.

- Maesaroh, S. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Quizizz Berbasis Blended Learning pada Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Prampelan 1 Sayung*. Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12.
- Nasution, M. I. P. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra*, 10(01).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., Sinaga, K., Mardiana, N., Rofiki, I., & Recard, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32–45.
- Rahmansyah, M. F. (2021). Merdeka Belajar: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran di Sekolah/Madrasah. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1).
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Rohidi, T. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber

Gagasan). *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1).

Ruseffendi, E. T. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito.

Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, W., Ramadhan, C., Arifah, N., Komputer, P., & Keguruan, F. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491–1497.

Shofwan, I., & Kuntoro, S. A. (2014). Pengelolaan Program Pembelajaran Pendidikan Alternatif Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah di Salatiga Jawa Tengah. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(1), 50–62.

Suarsini, N. W. D., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72–81.

Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Vol. 8)*. Bandung: Alfabeta.

Suhartono, O. (2021). Kebijakan Merdeka Belajar dalam Pelaksanaan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1).

Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243–249.

Suryadi, E., Milawasri, F. A., & Lustina, L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 6(1), 15–26.

Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3).

Triton, P. B. (2006). *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Widoyoko, S. E. P. (2012). *Teknik Penulisan Instrumen Penelitian*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



**L
A**

M

P

I

R

A

N





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **18152/S.01/PTSP/2024**
Lampiran : -
Perihal : **Izin penelitian**

Kepada Yth.
Walikota Makassar

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4171/05/C.4-VIII/VII/1445/2024 tanggal 08 Juni 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **CECENG PERAWATI**
Nomor Pokok : 105041101222
Program Studi : **Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S2)**
Alamat : **Jl. Alt Alauddin No. 259, Makassar**

PROVINSI SULAWESI SELATAN
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun Tesis, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM MEMPRODUKSI TEKS PROSEDUR SMP DHARMA YADI MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **10 Juli s.d 20 Agustus 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 10 Juli 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar
2. *Pertinggal.*

Nomor: 18152/S.01/PTSP/2024

KETENTUAN PEMEGANG IZIN PENELITIAN :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan melapor kepada Bupati/Walikota C q. Kepala Bappelitbangda Prov. Sulsel, apabila kegiatan dilaksanakan di Kab/Kota
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat
4. Menyerahkan 1 (satu) eksamplar hardcopy dan softcopy kepada Gubernur Sulsel. Cq. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah Prov. Sulsel
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

REGISTRASI ONLINE IZIN PENELITIAN DI WEBSITE :
<https://izin-penelitian.sulselprov.go.id>



NOMOR REGISTRASI 20240710745825



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 '*Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.*'
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **sertifikat elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan *scan* pada QR Code





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail :lp3munismuh@plasa.com



Nomor : 4171/05/C.4-VIII/VI/45/2024
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

01 Dzulhijjah 1445 H
8 Juni 2024 M

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Gubernur Prov. Sulawesi Selatan
Cq. Ka. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Prov. Sulawesi Selatan
di –

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Surat dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor: 0843/A.2-II/VI/1445/2024 tanggal 8 Juni 2024 Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut di bawa ini :

Nama : **Ceceng Perawati**
No. Stambuk : **105041101221**
Fakultas : **Pascasarjana**
Jurusan : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**
Pekerjaan : **Mahasiswa S2**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan tesis dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ BERBASIS KEARIFAN
LOKAL PADA KURIKULUM MERDEKA DALAM MEMPRODUKSI TEKS
PROSEDUR SMP DHARMA YADI MAKASSAR**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 14 Juni 2024 s/d 14 Agustus 2024

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,


Arief Muhsin., M.Pd
NBM 1127761

Pertemuan 1

Pengenalan diri dan pengenalan aplikasi quizziz



Pertemuan 2

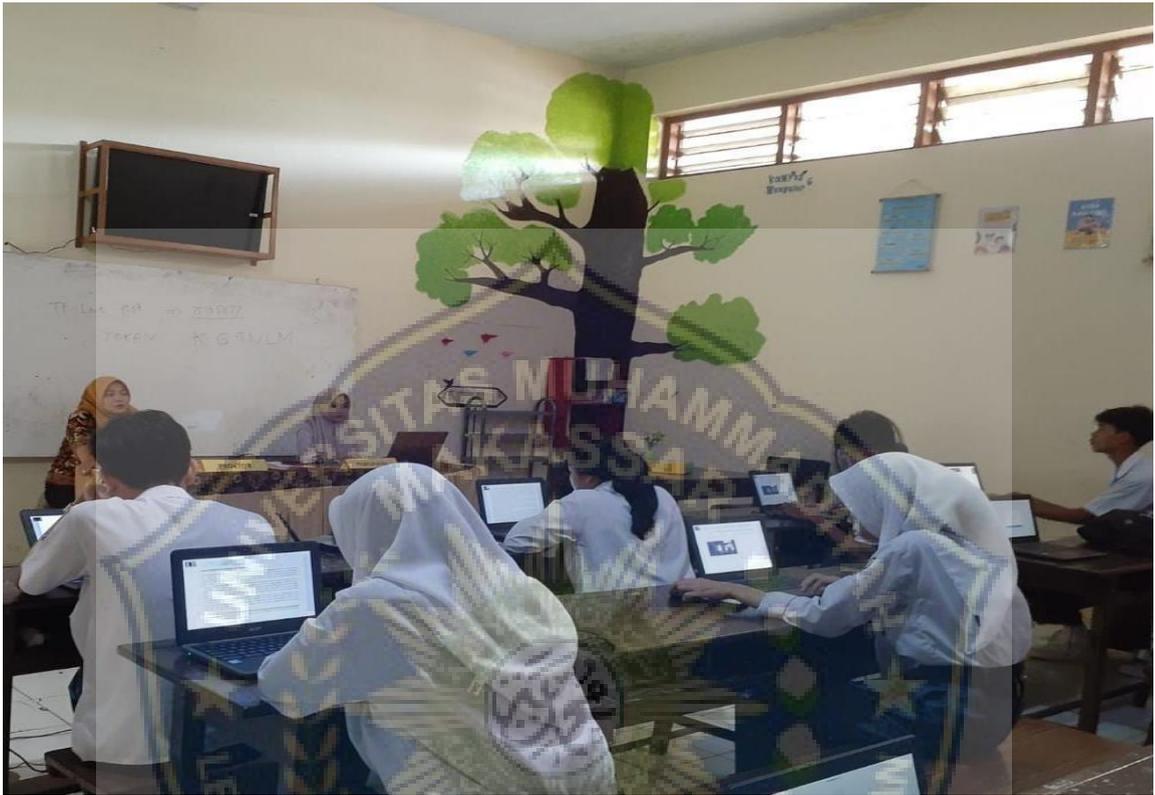
Memberi penjelasan mengenai teks prosedur berbasis kearifan local



Pengerjaan soal teks prosedur secara manual



“Pengerjaan soal teks prosedur menggunakan aplikasi quizizz”



“Pengerjaan soal teks prosedur menggunakan aplikasi quizizz”



Cara Mendaftar Akun Quizziz



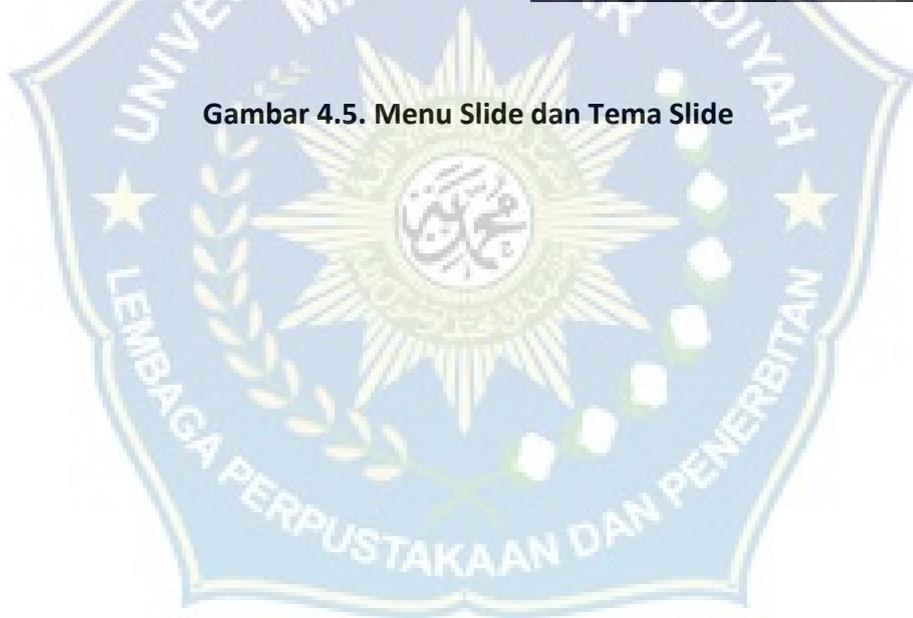
Gambar 4.1 Desain Tampilan Awal untuk Mendaftar Akun



Gambar 4.3 Desain Menu Pilihan dalam Membuat Kuis Atau Presentasi



Gambar 4.5. Menu Slide dan Tema Slide



SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII

Coto Makassar diakui sebagai Warisan Budaya Tak Benda oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada...

Beberapa Jawaban yang benar Add Explanation

Tahun 2014

Tahun 2015

Tahun 2006

Tahun 2003

Tambahkan opsi

Simpan Pertanyaan



Makanan yang ditunjukkan dalam gambar adalah jenis makanan yang terbuat dari bahan dasar...

Beberapa Jawaban yang benar Add Explanation

Daging Sapi

Daging kuda

Daging kambing

Daging kerbau

Tambahkan opsi

Simpan Pertanyaan

Seorang juru masak yang berperan penting dalam sejarah Coto Makassar bernama...

Beberapa Jawaban yang benar Add Explanation

Asep

Aco

Toak

Bahrul

Tambahkan opsi

Simpan Pertanyaan



Gambar tersebut memperlihatkan proses pembuatan...

Beberapa Jawaban yang benar Add Explanation

Sup daging

Soto Banjar

Coto Makassar

Rendang

Tambahkan opsi

Simpan Pertanyaan

Coto Makassar adalah hidangan tradisional dari Sulawesi Selatan yang berasal dari masa Kerajaan Gowa pada...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- Abad ke-16 
- Abad ke-18 
- Abad ke-19 
- Abad ke-20 

Tambahkan opsi 

Simpan Pertanyaan

Beberapa rempah khusus yang digunakan dalam membuat Coto Makassar adalah...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- Bawang merah, bawang putih, kemiri, ketumbar, jintan, merica, jahe, lengkuas, cengkeh, pala, daun jeruk purut dan daun salam. 
- Kunyit, ketumbar, kemiri, jahe, lengkuas, dan daun jeruk 
- Bawang putih, bawang putih, lengkuas, jahe, ketumbar, kunyit, daun jeruk dan daun bawang 
- Merica, jahe, lengkuas, ketumbar, kunyit, daun bawang, bawang putih, bawang merah dan daun kemangi 

Tambahkan opsi 

Simpan Pertanyaan

Langkah-langkah khusus dalam memasak Coto Makassar adalah...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- Rebus daging, Persiapan Bahan, Tumis Bumbu, Campurkan semua bahan, Masak dengan api kecil, dan Sajikan. 
- Tumis bumbu, Persiapan Bahan, Rebus daging, Campurkan semua bahan, Masak dengan api kecil, dan Sajikan. 
- Persiapan bahan, Rebus daging, Tumis bumbu, Campurkan semua bahan, masak dengan api kecil, dan Sajikan. 
- Persiapan bahan, Campurkan semua bahan, Rebus daging, Tumis bumbu, masak dengan api kecil, dan sajikan. 

Tambahkan opsi 

Simpan Pertanyaan

Coto Makassar adalah kuliner khas Sulawesi Selatan yang berasal dari abad ke-16, pada...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- Masa Kerajaan Gowa 
- Masa Kerajaan Majapahit 
- Masa Kerajaan Takalar 
- Masa Kerajaan Bone 

Tambahkan opsi 

Simpan Pertanyaan

Pepaya muda berperan penting dalam memasak Coto Makassar dengan...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- Melembutkan Daging 
- Untuk melunakkan 
- Keras 
- Kenyal 

Tambahkan opsi 

Berapa jenis rempah-rempah khas Coto Makassar yang digunakan...

Beberapa Jawaban yang benar  Add Explanation 

- 20 
- 40 
- 25 
- 30 

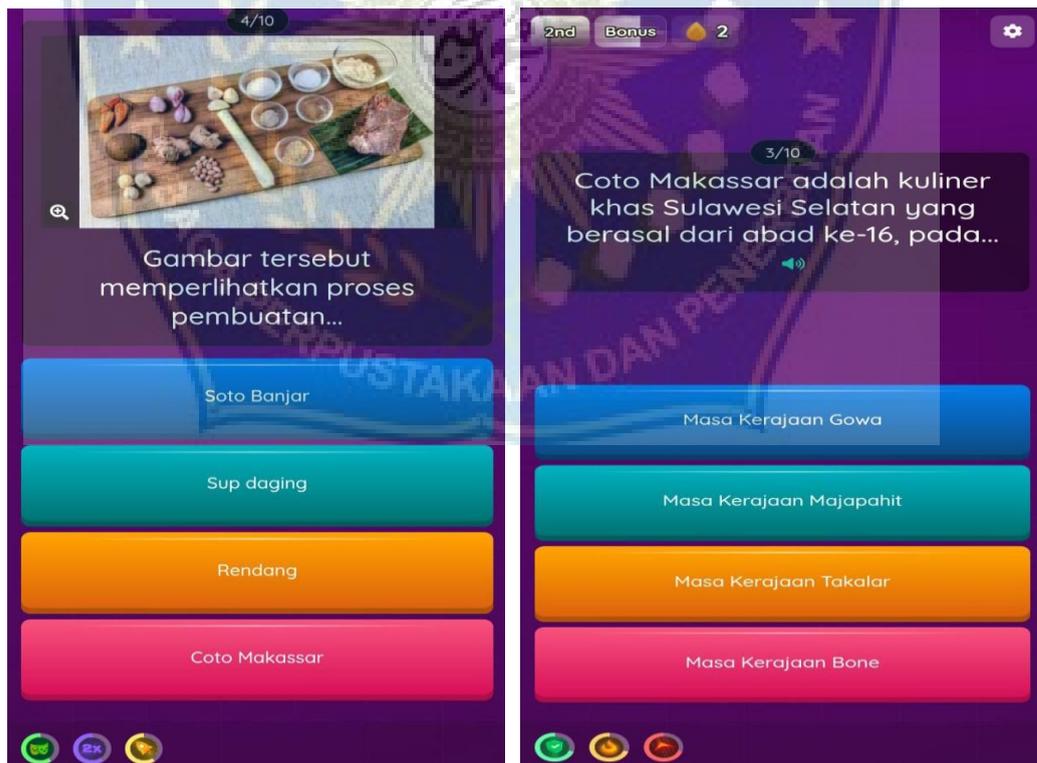
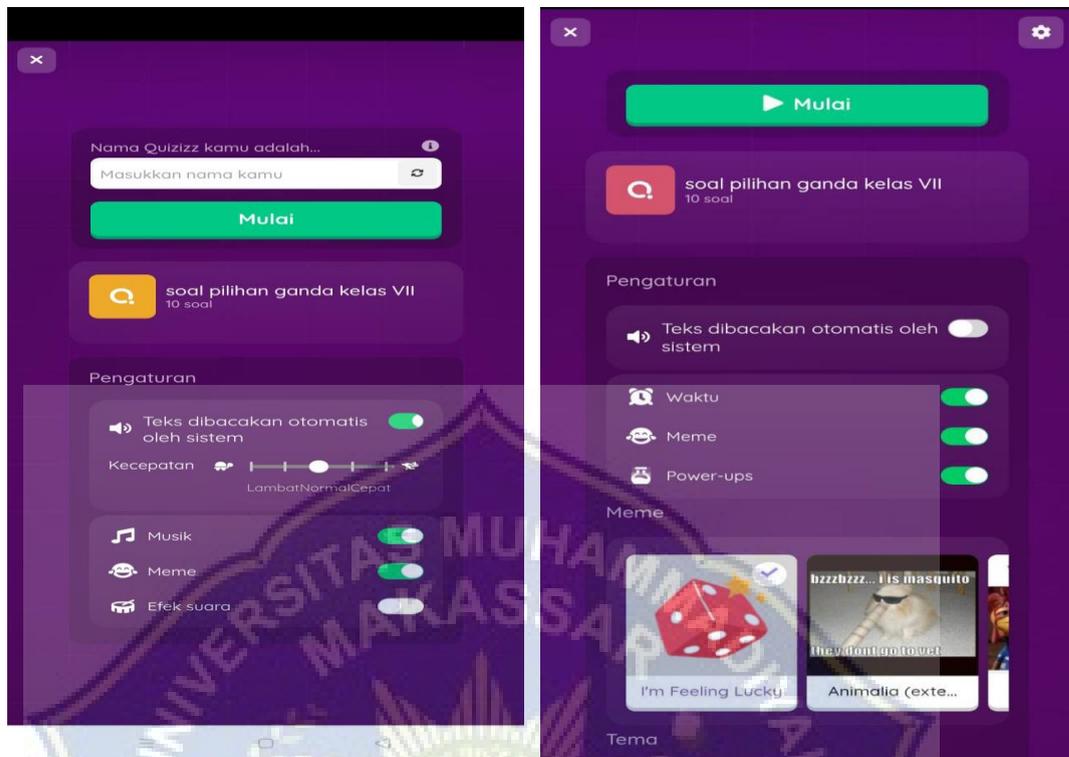
Tambahkan opsi 

Simpan Pertanyaan 

Simpan Pertanyaan 



LAMPIRAN PEMUTARAN SOAL PILIHAN GANDA QUIZIZZ



1/10

Berapa jenis rempah-rempah khas Coto Makassar yang digunakan...

Pilih semua opsi yang benar

20

40

25

30

Jawab

3/10

Langkah-langkah khusus dalam memasak Coto Makassar adalah...

Rebus daging, Persiapan Bahan, Tumis Bumbu, Campurkan semua bahan, Masak dengan api kecil, dan Sajikan.

Tumis bumbu, Persiapan Bahan, Rebus daging, Campurkan semua bahan, Masak dengan api kecil, dan Sajikan.

Persiapan bahan, Campurkan semua bahan, Rebus daging, Tumis bumbu, masak dengan api kecil, dan sajikan.

Persiapan bahan, Rebus daging, Tumis bumbu, Campurkan semua bahan, masak dengan api kecil, dan Sajikan.

7/10

Seorang juru masak yang berperan penting dalam sejarah Coto Makassar bernama...

Asep

Toak

Bahrul

Aco

Pemain 12/13 selesai

1	Nur Amelia	10560
2	Herawati	10530
3	Muhammad Raka	9720
4	Maya Putri	9610
5	Elsa Agusti	9210
6	Reski Ayu Andira	8750
7	Dewi Puspita Sari	8720
8	Bayu putra	7750
9	Aswini	7360
10	Muhammad Mukrim	6950

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy in the center. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written along the top edge of the shield, and 'LEMBAGA PENELITIAN DAN PENERBITAN' is written along the bottom edge. There are two stars on either side of the central sunburst.

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA TEKS PROSEDUR KELAS VII

Oleh:

NAMA : Ceceng Perawati
UNIT TEMPAT : SMP Dharma Yadi Makassar
PENELITIAN

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

1. Nama Penulis :Ceceng Perawati
2. Instansi : SMP Dharma Yadi Makassar Tahun 2024
3. Jenjang Sekolah : SMP
4. Kelas VII
5. Alokasi Waktu : 28 JP

TUJUAN PEMBELAJARAN

KONTEN	KODE CP	TUJUAN PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA	ALOKASI JAM PEMBELAJARAN
Teks Prosedur	My	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi teks prosedur	<ul style="list-style-type: none"> - Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia - Kreatif - Mandiri - Bernalar kritis 	10 JP
	MM	Peserta didik memahami struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur dengan baik		
	Mn	Peserta didik mampu menuliskan teks prosedur yang dibuat sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dengan tepat		
	BM	Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan atau mempublikasikan teks prosedur yang sudah dibuat baik dengan lisan maupun media yang lain.		

- Fase : D
- Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:
 1. Peserta didik mampu menganalisis informasi dari teks prosedur dengan tepat
 2. Peserta didik mampu menganalisis struktur dari teks prosedur dengan tepat
 3. Peserta didik mampu menganalisis teks kebahasaan dari teks prosedur dengan baik
 4. Peserta didik mampu menulis teks prosedur yang dibuat sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan dengan tepat
 5. Peserta didik mampu menyajikan atau mempublikasikan teks prosedur yang sudah dibuat baik dengan lisan maupun media yang lain.

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia bahwa peserta didik mampu berakhlak pribadi yang santun ketika menyajikan teks prosedur
2. Bernalar kritis bahwa peserta didik mampu memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksikan pemikiran dan proses berpikir sehingga dapat menganalisis teks prosedur dengan tepat
3. Kreatif bahwa peserta didik mampu menyajikan teks prosedur secara kreatif baik lisan maupun dengan media yang lain sesuai kemampuan peserta didik
4. Mandiri bahwa peserta didik mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa menggantungkan diri pada orang lain

SARANA DAN PRASARANA

Video youtube tentang contoh-contoh teks prosedur
Teks prosedur yang terdapat di koran atau media massa yang lain

TARGET PESERTA DIDIK

Target : Peserta didik reguler kelas VII

MODEL PEMBELAJARAN: PjBL

SINTAKS PJBL SEBAGAI BERIKUT:

LANGKAH KERJA	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik dan mengajukan pertanyaan bagaimana cara memecahkan masalah.	Mengajukan pertanyaan mendasar apa yang harus dilakukan peserta didik terhadap topik/ pemecahan masalah.
Mendesain Perencanaan Produk	Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, sumber yang dibutuhkan.
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan).	Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.

Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru.
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang prototipe proyek, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan kepada orang lain.
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan.	Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan, dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

MODA PEMBELAJARAN : LURING / TATAP MUKA

Moda Luring

KOMPONEN INTI

Peserta didik mampu menyusun/menulis teks prosedur

PEMAHAMAN BERMAKNA

Menulis teks prosedur yang bermanfaat untuk orang lain

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Makanan apa yang kalian suka?
2. Apa yang menarik jika kita membahas teks prosedur?
3. Jika kamu bisa membuat teks prosedur, teks prosedur apa yang akan kalian buat?

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memulai kegiatan belajar dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran dilanjutkan dengan mengecek kehadiran
3. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan
5. Guru mengaitkan pembelajaran hari ini dengan pembelajaran sebelumnya.
6. Guru memberikan motivasi tentang manfaat dalam kehidupan sehari-hari dari materi yang akan dipelajari

Kegiatan inti (10 jp) (pertemuan menyesuaikan)

Sintaks	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Pertanyaan Mendasar	Guru menyampaikan topik tentang teks prosedur bagaimana <i>cara membuat nasi goreng</i>	Siswa saling bertanya jawab tentang bagaimana cara membuat nasi goreng, sehingga timbullah masalah, bagaimana cara membuat nasi goreng yang enak, bergizi tetapi menarik?
	Guru memerintahkan agar berkelompok 4-5	Siswa berkelompok sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sesuai minat <i>diferensiasi</i> (youtube, poster tiktok, lisan, dll)
	Guru memberikan pertanyaan yaitu 1. Apa saja struktur teks prosedur! 2. Bagaimana kebahasaan teks prosedur!	Peserta didik secara berkelompok berdiskusi mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. <i>(bernalar kritis)</i>
	Guru membahas dengan peserta didik dari pertanyaan yang sudah diberikan dan diberikan penguatan dari jawaban peserta didik	Siswa menjawab pertanyaan dengan ditanggapi dari kelompok lain

Mendesain Perencanaan Produk	Guru memberikan tugas agar membuat teks prosedur sesuai kesepakatan yaitu membuat nasi goreng unik	Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek dengan dimulai dengan <ol style="list-style-type: none"> 1. membuat teks prosedurnya 2. Pembagian tugas 3. Persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dll yang akan dibawa di pertemuan berikutnya
Menyusun Jadwal Pembuatan	Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan dan pengumpulan).	Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batasan waktu yang telah ditentukan bersama.
Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	Peserta didik melakukan pembuatan proyek sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru. <i>(kreatif)</i>
Menguji Hasil	Guru berdiskusi tentang proyek yang dibuat, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar.	Membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dan membuat laporan produk/ karya untuk dipaparkan atau dipublikasikan kepada orang lain. <i>(Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia)</i>
Evaluasi Pengalaman Belajar	Guru membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan.	Setiap peserta didik memaparkan laporan, peserta didik yang lain memberikan tanggapan <i>(mandiri)</i> , dan bersama guru menyimpulkan hasil proyek.

Kegiatan Penutup

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini
2. Guru mengapresiasi hasil tulisan sementara yang diperoleh peserta didik dan memotivasi untuk menulis lebih baik lagi
3. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan
Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

REFLEKSI PENDIDIK

- a. Peserta didik
 1. Apakah siswa mampu membuat teks prosedur sesuai dengan struktur dan keahsaannya?
- b. Pendidik
 1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan rencana yang saya buat ?
 2. Apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan?
 3. Apakah model pembelajaran sudah dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam menulis teks fantasi ?
 4. Apakah media yang saya gunakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran ?
 5. Apakah seluruh kegiatan sudah mencerminkan profil pelajar Pancasila dan tujuan pembelajaran ?

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Bahan Ajar:
Video teks prosedur
<https://www.youtube.com/watch?v=gQKfJts7dY>
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- a. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang mendapat kriteria paham dalam materi inidengan pemberian materi lanjutan
- b. Remedial diberikan kepada peserta didik yang mendapat kriteria paham sebagian dan tidak paham dengan kegiatan mengulang pembelajaran di luar jam pelajaran

BAHAN BACAAN PENDIDIK

Buku Paket Guru Bahasa Indonesia
<https://drive.google.com/file/d/1dSh3IRvU6tKGhouBNuNMW34ZvVop5FMo/view?usp=driv>

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Buku Paket Siswa Bahasa Indonesia <https://drive.google.com/file/d/1dhGjjqTdUFSL-yvB1BSE0XMluMB7sNy/view?usp=drivesdk>

GLOSARIUM

Teks Prosedur : metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah

Tujuan : yang dituju; maksud; tuntutan (yang dituntut)

Alat : benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu: perkakas; perabot

Bahan : barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu;

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Sofie Dewayani,dkk.(2021). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan dan Pusat Kurikulum dan Perbukuan
3. Rakhmana Subarna, dkk (2021). *Bahasa Indonesia*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan dan Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Guru Pamong

Makassar,

Juli 2024 Guru Mata Pelajaran

Arpiana Anwar, S.Pd

Ceceng Perawati



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Ceceng Perawati

Nim : 105041101222

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	17 %	25 %
3	Bab 3	5 %	15 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 25 November 2024

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,



Nunsyah, Hum., M.I.P

NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Ceceng Perawati. Dilahirkan di Sinjai, 7 Desember 1997 anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Muh Amin dan Marna. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan formal sekolah dasar di SD 127 Takalala pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP 2 Sinjai Timur, dan melanjutkan pendidikan di SMA 1 Sinjai Utara, sehingga selesai pada tahun 2017, pada tahun yang sama (2017), penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Muhammadiyah Makassar, pada program Strata satu (S1), Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2021. Kemudian, pada tahun 2022 penulis kembali melanjutkan pendidikannya pada program strata dua (S2), Prodi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Judul Tesis **“Pengembangan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Teks Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Smp Dharma Yadi Makassar”**.