



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Materi Paragraf untuk Mahasiswa

¹Resti Ries Tuti; ²Revie Juniarti, ³Bhramasty Sandy Hargita, ⁴Novritika, ⁵Sri Wahyuni

^{1,2,3,4,5}Politeknik Negeri Sriwijaya

Korespondensi: restiriestuti@polsri.ac.id

Abstrak

Kualitas pembelajaran ditingkat dengan penggunaan media pembelajaran menggunakan digital. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf pada mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R & D) dengan model ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Tahapan pada penelitian ini *design, development* dan *implementation*. Tahapan *analysis* yaitu melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf. Tahapan *design* yaitu membuat produk media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf. Tahapan *development* yaitu menyusun butir soal yang akan diintegrasikan materi paragraf dalam media pembelajaran berbasis quizizz, melakukan validasi produk pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahapan *implementation* yaitu menerapkan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf pada mahasiswa saat perkuliahan Bahasa Indonesia. Subjek penelitian menggunakan mahasiswa program D3 teknik mesin Politeknik Negeri Sriwijaya. Temuan penelitian ini yaitu berupa produk berupa media pembelajaran materi paragraf berbasis quizizz telah sangat valid dan dapat digunakan untuk perkuliahan Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media, Quizizz, Bahasa Indonesia, Paragraf

Abstract

The quality of learning can be improved by using digital learning media. This study aims to develop quizizz-based learning media for paragraf material for students. This research is a research and development (R & D) with the ADDIE model including Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The stages in this study are design, development and implementation. The analysis stage is analyzing the needs of quizizz-based learning media for paragraf material. The design stage is creating a quizizz-based learning media product for paragraf material. The development stage is compiling questions that will be integrated with paragraf material in quizizz-based learning media, validating the product with media experts, linguists, and material experts. The implementation stage is applying quizizz-based learning media for paragraf material to students during Indonesian Language lectures. The research subjects used students of the D3 mechanical engineering program at Politeknik Negeri Sriwijaya. The findings of this study are in the form of a product in the form of quizizz-based paragraf material learning media that has been validated and can be used for Indonesian Language lectures.

Keywords: Media, Quizizz, Indonesia Language, Paragraf

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan adanya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar terdapat tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Pembelajaran memiliki prinsip yaitu salah satunya adalah pemanfaatan teknologi yang dapat mempermudah pengguna. (Ryan et al., 2024) Teknologi dalam penggunaannya dapat berdampak baik dalam menunjang proses belajar dan pembelajaran karena inovasi yang membawa pembaharuan.

Teknologi memiliki hubungan yang sangat erat dengan media pembelajaran, di mana teknologi menjadi pendorong utama munculnya media-media digital yang interaktif, efektif, dan efisien. Integrasi teknologi dalam pendidikan membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar sekaligus mengembangkan kompetensi digital pengguna. Perkembangan teknologi digital saat ini berpotensi agar media pembelajaran dapat dikembangkan sehingga berinovasi dan interaktif.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan bagi pengguna yang dapat menarik perhatian (Juniarti & Sriwijaya, 2025). Media pembelajaran memberikan manfaat bagi pengguna karena beranekaragam berupa audio, visual dan kolaborasi audio visual. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi dan tingkatan jenjang pendidikan.

Kompetensi dasar pada mata kuliah bahasa Indonesia bagi mahasiswa program D3 Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya. Observasi awal terlihat bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep paragraf, mengembangkan gagasan utama, serta menjaga koherensi dan kohesi. Belum terdapat media pembelajaran berbasis kuis yang digunakan oleh dosen saat perkuliahan Bahasa Indonesia kepada mahasiswa. Terbatasnya media pembelajaran berbasis digital yang variatif karena media pembelajaran yang digunakan berupa *power point* untuk menjelaskan materi sehingga membuat pembelajaran menjadi bosan dan kurang aktif mahasiswa. Oleh sebab itu, urgensi penelitian ini yaitu dibutuhkan media pembelajaran berbasis kuis yang dapat membuat mahasiswa menjadi menarik minat mahasiswa.

Pemecahan masalah penelitian yaitu mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis kuis melalui platform quizizz. Media quizizz berupa kuis secara digital dapat memotivasi dan menumbuhkan antusias mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. (Suwarto, 2021) Quizizz merupakan platform media pembelajaran yang berisikan kuis mudah digunakan membutuhkan kuota internet. (Maunino, G., & Tacoh, 2023) Quizizz merupakan kuis berbasis web terdapat unsur bermain secara online yang dapat digunakan untuk belajar. Quizizz menyediakan laporan peserta didik di kelas yang terperinci. (Ardianti & Nugraha, 2025) hasil penelitian terdahulu ditemukan bahwa media quizizz berdampak yaitu guru dapat mengumpulkan dan melakukan rekap hasil kuis dengan mudah dalam bentuk excel.

Penelitian terdahulu tentang pemanfaatan media quizizz pada soal pilihan ganda namun pada artikel ini berupa soal pilihan ganda dan diterapkan untuk peserta didik. Oleh sebab itu, novelty pada penelitian ini yaitu terdapat media pembelajaran quizizz materi paragraf yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam menjawab kuis materi paragraf.

Berdasarkan permasalahan penelitian didukung dengan penelitian terdahulu maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf untuk mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat berdampak untuk mahasiswa.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahapan penelitian ini yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) yaitu sebagai berikut:

1) *Analysis* (analisis)

Tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yaitu melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi saat perkuliahan Bahasa Indonesia materi paragraf pada mahasiswa program studi semester I program studi D3 Pendidikan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya. Analisis kebutuhan dilakukan dengan pengamatan proses perkuliahan, kemudian memberi angket kepada dosen dan mahasiswa.

2) *Design* (desain)

Tahap desain dengan (1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual dengan mengkaji kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan materi pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, alokasi waktu pembelajaran, indikator dan instrumen penilaian siswa, (2) Merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, (3) Pemilihan kompetensi bahan ajar, 4) Perencanaan awal perangkat pembelajaran.

3) *Development* (pengembangan)

Pengembangan yang akan dilakukan yaitu membuat draft media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf, membuat instrument penilaian untuk validator yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran bahasa indonesia, kemudian revisi produk.

4) *Implementation* (implementasi)

Tahap ini yaitu melakukan implementasi produk penelitian berupa media pembelajaran quizizz kepada mahasiswa, kemudian diberikan angket kepada mahasiswa dan dosen untuk melihat efektivitas penggunaan media

Subjek penelitian yaitu mahasiswa semester I program studi D3 Pendidikan Teknik Mesin Politeknik Negeri Sriwijaya tahun akademik ganjil 2025/2026. Penelitian dilaksanakan pada Agustus-Oktober 2025.

Adapun rumus nilai validitas ahli yaitu sebagai berikut (Ardianti & Nugraha, 2025) :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk yaitu media pembelajaran materi paragraf untuk perkuliahan Bahasa Indonesia yang digunakan pada mahasiswa. Adapun hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Hasil *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan tentang media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf. Analisis dilakukan dengan wawancara kepada mahasiswa.. Hasil analisis kebutuhan didapatkan bahwa dosen membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam menyajikan pertanyaan-pertanyaan materi paragraf yang dapat digunakan oleh mahasiswa sehingga dapat memunculkan motivasi belajar.

2) Hasil *Design* (Desain)

Hasil desain produk media pembelajaran berbasis quizizz dalam bentuk salah pilihan ganda tentang materi paragraf yaitu sebagai berikut:

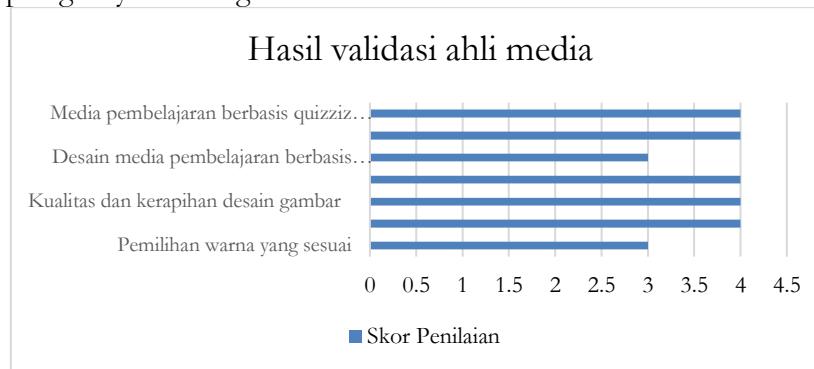
Gambar 1. Hasil Desain Produk Media

3) Hasil *Development* (Pengembangan)

Produk penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Produk telah dilakukan uji validasi ahli yaitu ahli media, ahli Bahasa dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli yaitu sebagai berikut:

a) Hasil validasi ahli media

Adapun hasil validasi ahli media tentang media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli media

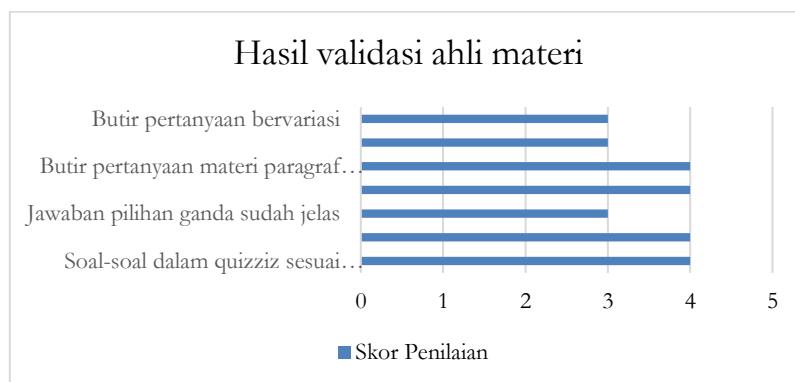
Adapun nilai validitas dari ahli media tentang media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf yaitu:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$
$$= 26 / 28 \times 100\%$$
$$= 92,85\%$$

Hasil validasi ahli media diperoleh bahwa desain yang menarik, warna yang sesuai, materi yang disajikan relevan, rapih dalam penyajian. Namun ada beberapa catatan yaitu dalam pemilihan warna disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan penyajian materi dibuat bervariasi. Nilai validitas yaitu 92,85% dalam kategori sangat valid. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf dapat diimplementasikan pada mahasiswa D3 program studi teknik mesin Politeknik Sriwijaya saat perkuliahan Bahasa Indonesia.

b) Hasil validasi ahli materi

Media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf dilakukan validasi pada ahli materi. Adapun hasil validasi ahli materi yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Validasi Materi

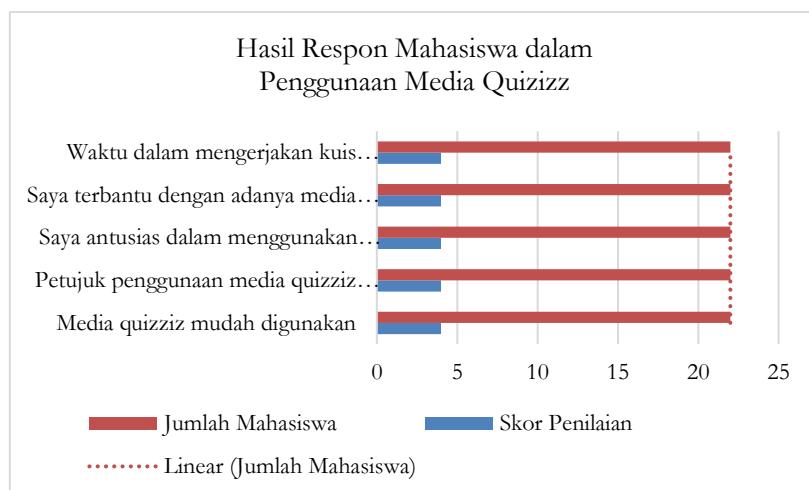
Adapun nilai validitas dari ahli materi tentang media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf yaitu:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$
$$= 25 / 28 \times 100\%$$
$$= 89,85\%$$

Nilai validasi ahli materi tentang media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf yaitu 89,85% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi disimpulkan bahwa dapat digunakan untuk perkuliahan Bahasa Indonesia materi paragraf. Namun perlu menjadi catatan bahwa butir pertanyaan lebih bervariasi, disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan jawaban pilihan ganda tidak ambigu.

4) Hasil *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran berbasis quizizz materi paragraf setelah dilakukan validasi ahli maka tahapan selanjutnya implementasi kepada mahasiswa saat mengikuti perkuliahan Bahasa Indonesia. Adapun hasil implementasi berupa respon mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis quizizz yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Respon Mahasiswa dalam Penggunaan Media Quizziz

Penggunaan media quizizz materi paragraf mendapatkan respon yang sangat baik terlihat dengan rata-rata 100%. Mahasiswa merasa antusias dalam menjawab butir soal menulis paragraf, media quizizz yang mudah digunakan, waktu yang sangat singkat yang telah sesuai dengan jumlah soal, adanya petunjuk penggunaan media quizizz yang jelas, dan meras terbantu.

Pembahasan

Pembelajaran didukung dengan alat bantu yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami materi (Agnes Twenty Agustiola, Agus Trianto, 2025). Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran berupa media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. (Aryanti et al., 2022) media pembelajaran dapat disajikan secara bervariasi dan didesain semenarik mungkin agar materi yang tersampaikan mudah dipahami. (Aryanti et al., 2020) media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan subjek yang diajarkan sehingga dapat tepat sasaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah quizizz untuk materi paragraf mata kuliah Bahasa Indonesia. (Pramono, 2025) Quizizz dalam penerapannya terdapat unsur bermain yang kompetitif bagi pengguna sehingga berdampak pada motivasi belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah dinyatakan sangat valid sesuai dengan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Selain itu, pada hasil implementasi didapatkan bahwa mahasiswa sangat terbantu dengan adanya media quizizz materi paragraf karena mahasiswa dapat menjawab soal-soal secara kompetitif dengan rekan sejawat dan hasil menjawab kuis langsung dapat dilihat.

Penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz memberikan dampak yang baik untuk pengguna. Penelitian terdahulu dengan adanya media Quizizz motivasi belajar dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Halimatus Solikah, 2020). Quizizz membuat minat dan partisipasi siswa meningkat dan adanya interaksi serta senang karena disajikan dalam permainan (Rohimah et al., 2025). Quizizz dapat diakses secara online oleh siswa yang

menumbuhkan motivasi dan aktif dalam proses belajar (Rizka Mei Wulandari, Erna Zumrotun, 2024). Penerapan media quizizz pada siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung (Khoerunnisa, S., & Zakaria, 2025). Media quizizz dalam penerapannya secara tidak langsung menanamkan kemandirian, keberanian dan rasa percaya diri pada mahasiswa dalam memilih jawaban materi paragraf yang benar.

PENUTUP

Media pembelajaran yang menarik berdampak pada tujuan pembelajaran dan tentunya hasil yang dicapai. Media pembelajaran quizizz materi paragraf membuat antusiasme mahasiswa dalam menjawab soal-soal pilihan ganda. Mahasiswa dapat menggunakan telepon genggam masing-masing dengan bantuan internet. Media quizizz mampu membuat mahasiswa antusias dalam mengikuti proses perkuliahan, terlibat secara langsung dan dapat mengidentifikasi materi paragraf. Selain itu, mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar dan dapat berkompetisi secara sehat dengan teman-teman yang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dan terlibat dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiola, A. T., Trianto, A., & R. A. (2025). Implementasi literasi dalam pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 9(2), 306–319. <https://doi.org/10.33369/jik.v9i2.26277>
- Ardianti, Y., & Nugraha, A. W. (2025). Pengembangan assessment quiz berbasis Quizizz materi sinonim dan antonim Bahasa Indonesia kelas V SDN 3 Pulosari. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 1–11.
- Aryanti, S., Hartati, & Syafaruddin. (2020). Learning of badminton model through animation video on physical education students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 8(6), 47–50. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080708>
- Aryanti, S., Nurrizalia, M., Setiyo, E., Helmi, H., & Azhar, S. (2022). Powtoon-based learning videos to improve learning outcomes at background services in elementary school students. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 5(1), 217. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i1.6805>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*, 1–8.
- Juniarti, R., & Politeknik Negeri Sriwijaya. (2025). Dari mainan menjadi media pembelajaran: Transformasi pengenalan huruf dengan augmented reality. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(2), 121–131.
- Khoerunnisa, S., & Zakaria, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis game Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 227–237.

- Maunino, G., & Tacoh, Y. (2023). Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas X mata pelajaran informatika di SMA Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(September), 308–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>
- Pramono, A. (2025). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(8), 2124–2131.
- Wulandari, R. M., Zumrotun, E., & Wibowo, D. A. (2024). Pengaruh model PjBL berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.
- Rohimah, S., Mastoah, I., & Tim Guru MI. (2025). Pentingnya media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Karyasari 3. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 20581–20587.
- Ryan, M. D., Aryanti, S., Bayu, W. I., Destriani, D., Solahuddin, S., Azhar, S., & Tuti, R. R. (2024). Implementation of e-book Flip PDF Professional sepak takraw material for high school students. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7(2), 182–189. <https://doi.org/10.26418/jilo.v7i2.89264>
- Suwarto, M. P. (2021). Menggunakan Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 30(3), 499–514.