



**UPAYA PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
QUIZIZZ MATERI TEKS BERITA KELAS VIII SMP
MUHAMMADIYAH 4 SEMARANG**

SKRIPSI

**Disusun Sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
Universitas Islam Sultan Agung**

Oleh:

Supriyanto

34101800031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul





UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZZZ MATERI TEKS BERITA KELAS
VIII SMP MUHAMMADIYAH 4 SEMARANG

Disusun Oleh :

Supriyanto
34101800031

Telah dipertahankan didepan dewan penguji pada tanggal 23 Agustus 2022 dan dinyatakan
diterima sebagai kelengkapan persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Evi Chamalah, M.Pd. NIK. 211312004	()
Penguji I	: Dr. Evi Chamalah, M.Pd. NIK. 211312004	()
Penguji II	: Dr. Turahmat, M.Pd. NIK. 211312011	()
Penguji II	: Leli Nisfi Setiana, M.Pd. NIK. 211313020	()

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Turahmat, M.Pd
NIK. 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Supriyanto
NIM : 34101800029
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Materi Teks Berita Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4" ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan plagiasi. Segala bentuk kutipan dalam skripsi ini dipertanggungjawabkan sesuai dengan kaidah penelitian dengan menyantumkan sumber rujukan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Semarang, 16 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

عزيم سلطان أبحونج الإسلامية



Supriyanto

NIM. 34101800031

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya orang yang benar-benar percaya kepada ayat-ayat Kami adalah mereka yang apabila diperingatkan dengan ayat-ayat itu mereka segera bersujud seraya bertasbeeh dan memuji Rabbnya, dan lagi pula mereka tidaklah sombong”.

(QS. As-Sjadh' 15)

“Sebaik baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”.

(QS. AL-Isra' 7)

“dan janganlah kamu berjalan di muka bumi ini dengan sombong, karena sesungguhnya kamu sekali-kali tidak dapat menembus bumi dan sekali-kali kamu tidak akan sampai setinggi gunung”.

(QS. AL-Isra' 32)

PERSEMBAHAN

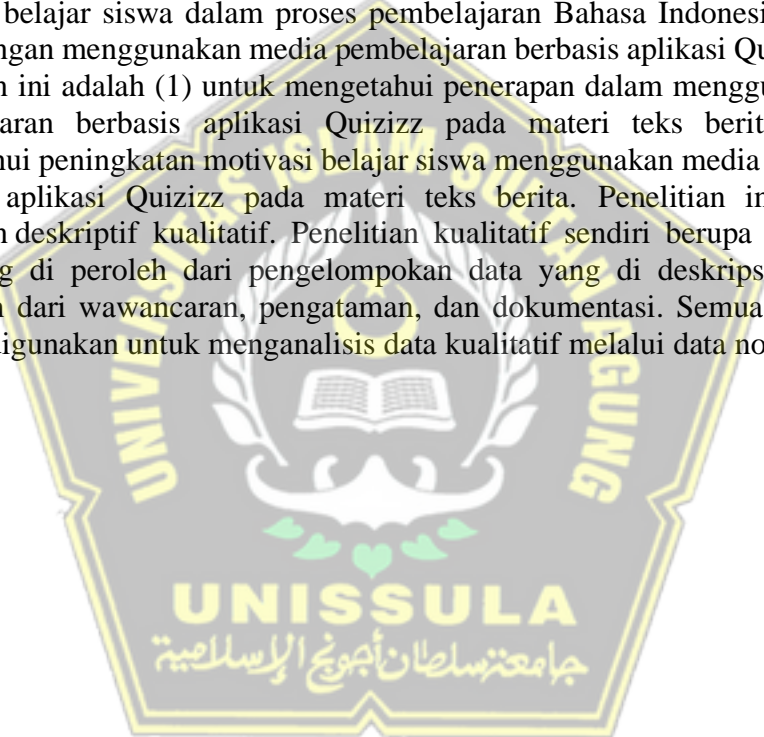
Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Murondi dan Ibu Sriyati yang selalu memberikan kasih dan sayang, semangat, motivasi dan doa yang tiada henti untuk saya.

SARI

Supriyanto. 2022 *Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Dengan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Leli Nisfi Setiana, M.Pd. pembimbing II: Dr. Turahmat, M.Pd.

kata kunci: peningkatan motivasi belajar, media pembelajaran, Quizizz.

Penelitian ini berjudul *Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Dengan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang*. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui penerapan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz pada materi teks berita, (2) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz pada materi teks berita. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri berupa analisis data-data yang di peroleh dari pengelompokan data yang di deskripsikan yang di peroleh dari wawancara, pengamatan, dan dokumentasi. Semua data yang di peroleh digunakan untuk menganalisis data kualitatif melalui data nontes.

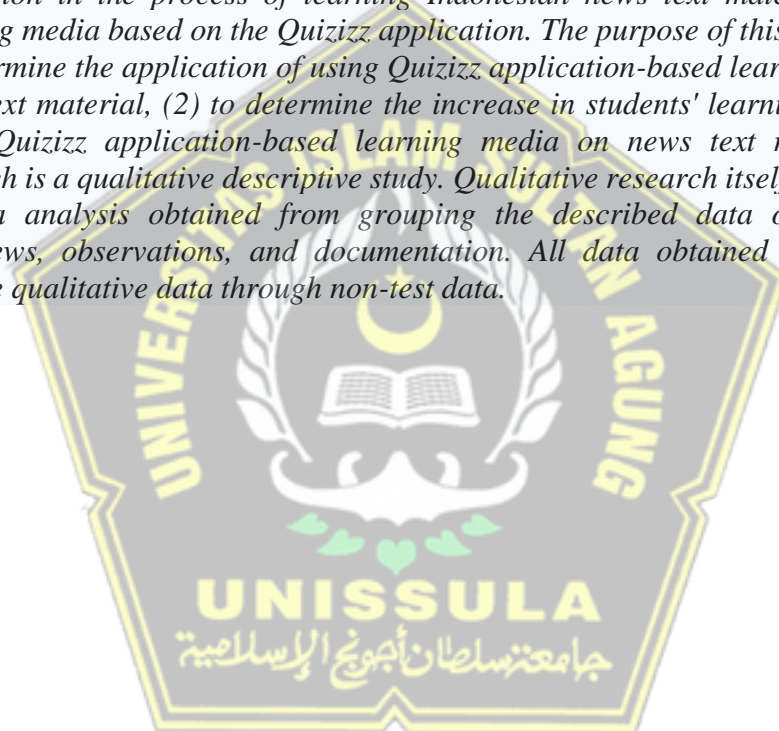


ABSTRACT

Supriyanto. 2022 *Efforts to Increase Student Motivation With Quizizz Application-Based Learning Media for Class VIII Students of SMP Muhammadiyah 4 Semarang*. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Sultan Agung Islamic University. Supervisor I: Leli Nisfi Setiana, M.Pd. advisor II: Dr. Turahmat, M.Pd.

keywords: increased learning motivation, learning media, Quizizz.

This research is entitled Efforts to Increase Student Motivation with Quizizz Application-Based Learning Media in VIII Grade Students of SMP Muhammadiyah 4 Semarang. The problem studied in this study was to increase students' learning motivation in the process of learning Indonesian news text material by using learning media based on the Quizizz application. The purpose of this study was (1) to determine the application of using Quizizz application-based learning media on news text material, (2) to determine the increase in students' learning motivation using Quizizz application-based learning media on news text material. This research is a qualitative descriptive study. Qualitative research itself is in the form of data analysis obtained from grouping the described data obtained from interviews, observations, and documentation. All data obtained were used to analyze qualitative data through non-test data.



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, karena atas limpahan rahmat, nikat, dan hidayah-Nya, skripsi ini dapat disusun dan diselesaikan dengan kemudahan-Nya. Skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Motivasi Siswa dengan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang” ini dapat disusun untuk memenuhi syarat memperoleh derajat sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung.

Kepada semua pihak yang sangat berpengaruh selama penyusunan skripsi, penulis selesaikan dengan lancar dan baik karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak kepada penuliss. Oleh karena itu penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum., Rektor Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung.
3. Dr. Evi Chamalah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sultan Agung.
4. Leli Nisfi Setiana M.Pd. Pembimbing I yang telah menuntun dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menuntun dan membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Turahmat, M.Pd. Pembimbing II yang telah menuntun dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk menuntun dan membimbing dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu dan memberi kemudahan bagi penulis, memberikan ilmu dan pengetahuan untuk penulis dalam menempuh pendidikan di Universitas Islam Sultan Agung.
7. Yakub Indra Kusnawan, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 4 Semarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Nur Anisa, M.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah yang juga sudah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian ini di SMP Muhammadiyah 4 Semarang.
9. Ahmad Sumaroh, S.Pd. Selaku guru Bahasa Indonesia sekaligus SARPRAS SMP Muhammadiyah 4 Semarang yang sudah memeberikan waktunya untuk saya dalam melakukan penelitian.
10. Bapak, Ibu, dan keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan untuk keberhasilan penudalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Sultan Agung.
11. Sahabat-sahabat (OrenJuzz, Milk Candy, Aji Utomo), terima kasih sudah memberikan semangat dan waktu kalian selama kita bersama.
12. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ikut berpartisipasi berupa dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih banyak telah memberikan bantuan dan doa dalam penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	13
INTISARI.....	14
<i>ABSTRACT</i>	15
PRAKATA	16
DAFTAR ISI.....	18
DAFTAR TABEL.....	20
DAFTAR GAMBAR	21
BAB I PENDAHULUAN.....	22
1.1 Latar Belakang.....	22
1.2 Identifikasi Masalah.....	24
1.3 Batasan Masalah	24
1.4 Rumusan Masalah.....	24
1.5 Tujuan Penelitian	25
1.6 Manfaat Penelitian.....	25
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	27
2.1 Kajian Pustaka	27
2.2 Landasan Teoretis	31
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	31
2.2.2 Quizizz.....	31
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Media Pembelajaran Quizizz... Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
2.3 Bagan Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Metode Penelitian	34
3.1.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian	39

3.3	Waktu dan Tempat.....	40
3.4	Data dan Sumber Data Penelitian	40
3.4.1	Data Penelitian	40
3.4.2	Sumber Data Penelitian	40
3.5	Variabel Penelitian.....	40
3.6	Instrumen Penelitian	41
3.6.1	Instrumen Tes	41
3.6.2	Instrumen Non Tes	41
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.7.1	Teknik Non Tes	49
3.8	Teknik Analisis Data	53
3.8.1	Teknik Kuantitatif	54
3.8.2	Teknik Kualitatif	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Hasil Penelitian.....	55
4.1.1	Siklus I.....	62
4.1.2	Siklus II	68
4.1.3	Siklus III.....	74
BAB V PENUTUP.....		80
5.1	Simpulan.....	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA.....		80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Observasi 3.1 Pra Siklus.....	42
Tabel 2.	Rubrik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz 1.1	44
Tabel 3.	Rubrik pengamatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz 1.1	45
Tabel 4.	Pedoman Observasi	49
Tabel 5.	Rubik pengamatan 1.1 pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.....	51
Tabel 6.	Rubik pengamatan 1.2 pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.....	52
Tabel 7.	Observasi 4.1 Pra Siklus.....	55
Tabel 8.	Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz 4.1	58
Tabel 9.	Hasil Wawancara Prasiklus	60
Tabel 10.	Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz 4.1	63
Tabel 11.	Hasil Wawancara Prasiklus	67
Tabel 12.	Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz 4.2.....	69
Tabel 13.	Hasil Wawancara Siklus II.....	73
Tabel 14.	Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz 4.3.....	74
Tabel 15.	Hasil Wawancara Siklus III.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. media pembelajaran Quizizz 3.1	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Gambar media pembelajaran Quizizz 3.2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Media Pembelajaran Quizizz 3.3	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Media Pembelajaran 3.4	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Media Pembelajaran Quizizz 3.5	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Media Pembelajaran Quizizz 3.6	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Bagan Kerangka Berpikir	32
Gambar 8. Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Grafik Hasil Wawancara pada Prasiklus	61
Gambar 10. Proses Pembelajaran Awal Prasiklus	66
Gambar 11. menjelaskan materi pembelajaran	66
Gambar 12. proses tanya jawab	66
Gambar 13. Grafik Hasil Wawancara pada Siklus 1	67
Gambar 14. proses pembelajaran menggunakan Quizizz pada siklus 1	72
Gambar 15. penjelasan tata cara penggunaan aplikasi Quizizz	72
Gambar 16. penyampaian materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz	73
Gambar 17. Proses Pembelajaran Siklus III.....	79
Gambar 18. Proses Tanya Jawab Siklus I	79

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar sekarang sedang mengalami perubahan. Perubahan tersebut dilatarbelakangi oleh pergeseran dari pembelajaran online regular ke pembelajaran di kelas. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh adanya pandemi yang berlangsung sejak tahun 2020 hingga saat ini. Tak perlu dikatakan bahwa berhenti belajar tatap muka dalam jangka panjang akan berdampak signifikan terhadap motivasi dan motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajarannya, banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan, sehingga mengurangi semangat belajarnya. Banyak siswa dalam proses pembelajaran bahkan disibukan dengan berbagai benda di atas meja. Apalagi saat belajar bahasa Indonesia.

Kelas bahasa Indonesia pada dasarnya adalah kelas yang dianggap mudah oleh siswa. Kelas Bahasa Indonesia menuntut siswa untuk menguasai atau mampu menguasai empat bidang pengetahuan. Empat bidang ilmu tersebut adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

Dalam new normal seperti sekarang ini, proses pembelajaran akan mengalami perubahan dalam beberapa aspek. Perubahan yang paling terlihat adalah pada metode pembelajaran dan juga pada media pembelajaran. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang memberikan petunjuk atau arahan kepada siswa berupa pengetahuan dan pengalaman dalam bentuk lisan, tulisan, karya dan sikap (Dimiyanti, 2015). Pelaksanaan pembelajaran tidak boleh dianggap enteng. Sebelum melakukan kegiatan kelas, guru harus mempersiapkan materi

kelas, media dan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2016). Penyediaan materi, media dan metode pembelajaran mendukung proses belajar siswa. Media pembelajaran ini menjadi penting karena digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran. Ketika media pembelajaran digunakan jika sesuai, siswa lebih terlihat dalam pembelajaran terutama pada materi teks berita.

Media pembelajaran sebaiknya digunakan untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dengan materi teks berita kelas VIII di SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Media pembelajaran dapat berperan sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran agar pembelajaran dapat dilakukan lebih kreatif dan inovatif dan siswa termotivasi untuk mengerjakan pembelajaran teks berita bahasa Indonesia. Ketika pendidik memberikan materi teks baru kepada siswa selama proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang tepat, siswa menjadi bosan dan kehilangan motivasi. Pendidik dalam hal ini perlu lebih kreatif, inovatif dan produktif ketika mengajar sambil belajar. Pendidik perlu mengetahui dan memahami materi yang digunakan untuk pembelajaran. Pendidik juga perlu mengetahui media yang tepat yang dapat mereka gunakan dalam proses belajar mengajar. Sehingga pendidik dapat menjelaskan kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami. Perkembangan teknologi informasi pada masa ini telah membawa banyak dampak positif bagi masyarakat dunia, khususnya masyarakat Indonesia. Beberapa dampak positif dari perkembangan teknologi informasi khususnya dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar siswa untuk mencapai hasil yang

memuaskan..

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang di atas, identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Minimnya pemanfaatan media belajar pada materi teks berita di SMP Muhammadiyah 4 Semarang.
2. Siswa cenderung kurang memiliki motivasi belajar khususnya pada materi teks berita pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 4 Semarang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Lingkup hanya mencakup siswa SMP Muhammadiyah 4 Semarang.
2. Informasi yang disajikan yaitu meliputi media pembelajaran, proses pembelajaran, dan aplikasi Quizizz.

1.4 Rumusan Masalah

Untuk mengidentifikasi masalah dan batasan masalah di atas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan aplikasi kuis berbasis media pembelajaran pada materi teks berita Indonesia Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang?
2. Bagaimana media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar teks berita?

1.5 Tujuan Penelitian

Berangkat dari permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran kuis berbasis aplikasi pada materi teks berita Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang.
2. Menggunakan aplikasi media pembelajaran Quizizz Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang untuk menguji peningkatan motivasi belajar siswa pada teks berita.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis Secara teoritis, penelitian ini dapat membantu kelas bahasa Indonesia meningkatkan pengetahuan mereka tentang media pembelajaran, khususnya teks berita.
2. Manfaat praktis yang diambil dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk pendidik

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini untuk memudahkan pembelajaran dan lebih efektif dalam memotivasi siswa untuk mempelajari materi teks yang sebenarnya. Pendidik dapat menciptakan

lingkungan kelas yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks berita.

b. Untuk siswa

Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, siswa akan mendapatkan wawasan baru dan menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mengkombinasikan media teknologi yaitu media kuis, untuk memperoleh pengalaman baru terkait pembelajaran teks berita, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

1.1 Kajian Pustaka

Melakukan sebuah penelitian memerlukan penelitian dari orang lain yang telah melakukan penelitian serupa sebelumnya dan dapat menggunakannya sebagai patokan untuk penelitian Anda. Bagian ini menjelaskan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang serupa dan terkait dengan penelitian ini. Studi-studi ini dilakukan dengan cara yang berbeda. Namun demikian, penelitian dapat dilakukan pada topik yang sama dengan menggunakan metode yang berbeda untuk mengembangkan pengetahuan tentang penerapan aplikasi Quizizz sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian yang dapat dijadikan peneliti untuk kajian yaitu Turahmat (2017), Intan (2018), Suo Yan Mei (2018), Liana (2019), Kurniawan (2020) Septy (2020), Sri (2020), Unik (2020), Cahyani (2020), Riska (2020), Gamar (2021), Issrina (2021), Juliyanti (2021), Supriadi, (2021).

Turahmat (2017) Penelitian berjudul Peningkatan Kemampuan Pembuatan Teks Pesan Menggunakan Model Think Pair and Share (TPS) Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Sayung Demak. Terdiri dari tiga siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III, dengan nilai ketuntasan minimal 71. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan pertimbangan. Subjek penelitian ini adalah kemampuan mengarang teks pesan pada siswa kelas 8 SMP N 3 Sayung Demak dengan menggunakan teknik pengumpulan data teknik tes dan non tes. Keterampilan tes berupa menulis teks berita dan keterampilan non tes berupa observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data meliputi

data kuantitatif dan kualitatif. Kesamaan antara penelitian Turahmat dengan penelitian ini adalah penggunaan metode Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian Turahmat tentang peningkatan kemampuan menulis teks pesan dalam model Think Pair and Share (TPS) menggunakan media visual, sedangkan penelitian yang dilakukan kali ini menggunakan Quizizz untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Intan (2018) telah melakukan penelitian yang berjudul *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assesment*. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan cara praktis penilaian diri dengan pemanfaatan fitur Quizizz untuk meningkatkan pemahaman tata bahasa siswa. Peningkatan tata bahasa siswa setelah penilaian diri juga diteliti. Data diperoleh dari empat belas siswa kelas XI SMA di Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan penilaian diri sebagai hasil dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka didorong oleh Quizizz. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman tata bahasa mereka digambarkan dari peningkatan skor di antara tiga tes yang mereka ambil masing-masing.

Penelitian yang dilakukan Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, dan Zalika Adam (2018), bertujuan mengevaluasi daya tarik efektivitas siswa untuk bahasa Arab dengan menerapkan Quizizz sebagai pembelajaran berbasis permainan. Persamaan yang ada dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media Quizizz. Perbedaan yang terdapat pada kedua penelitian ini adalah tujuan yang ada pada penelitian ini.

Liana (2019) telah melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis*

mahasiswa. Tujuan penelitian ini menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebagai hasil pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* berbasis *smartphone* dibandingkan dengan yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan hasil analisis data *pretes* pemahaman konsep mahasiswa, diketahui bahwa skor rata-rata kelas kontrol cenderung sama dengan kelas eksperimen sebelum penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama. Kedua kelompok kelas diberi perlakuan pembelajaran yang berbeda yaitu kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone*.

Kurniawan (2020) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Kuis Sebagai Latihan Terhadap Hasil Belajar Kelas V. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai platform soal latihan terhadap hasil belajar siswa kelas 5.

Unik (2020) telah melakukan penelitian yang berjudul Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembelajaran *online* (daring) diperlukan media yang relevan, dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz* yang bernilai edukasi. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni : (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Gamar (2021) telah melakukan penelitian yang berjudul Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. Gamar melakukan penelitian tentang analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gamar (2021) terdapat hasil penelitian yaitu Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru memberikan soal di aplikasi *Quizizz* dengan durasi waktu yang berbeda berdasarkan tingkat kesulitan soal, sehingga siswa merasa tertantang dan ingin menjawab semua pertanyaan. Menurut orang tua/wali murid selama menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring anak menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini dapat diperkuat dari hasil telaah dokumen yang ditemukan yaitu hasil belajar siswa setelah menjawab pertanyaan diaplikasi *Quizizz*. Dokumen rekapan nilai guru yang mana siswa menjawab semua pertanyaan yang diberikan guru melalui aplikasi *Quizizz*.

Hidayati (2001) melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Kuis Online Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Penelitian ini lebih focus pada penggunaan media quizizz sebagai alat ukur efektivitas saat dialaksanakannya belajar mengajar terhadap perkembangan kognitis siswa. Persamaan antar kedua penelitian ini ialah keduanya sama menggunakan media quizizz.

Juliyanti (2021) telah melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan media belajar mengajar menggunakan aplikasi Quizizz pada implementasi ulangan

harian siswa XI-A SMAN 1 WARU PAMEKASAN. Tujuan dalam penelitian ini guna mengembangkan media pembelajaran game online menggunakan aplikasi Quizizz dalam ulangan harian siswa XI-A di SMAN Waru-Pamekasan. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran game online memakai Quizizz dalam implementasinya pada latihan harian.

1.2 Landasan Teoretis

Demikianlah uraian beberapa konsep penerapan alat pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar bahasa Indonesia. Landasan teori adalah teori-teori yang dipergunakan guna mengkaji unit-unit penelitian.

1.2.1 Pengertian Pembelajaran

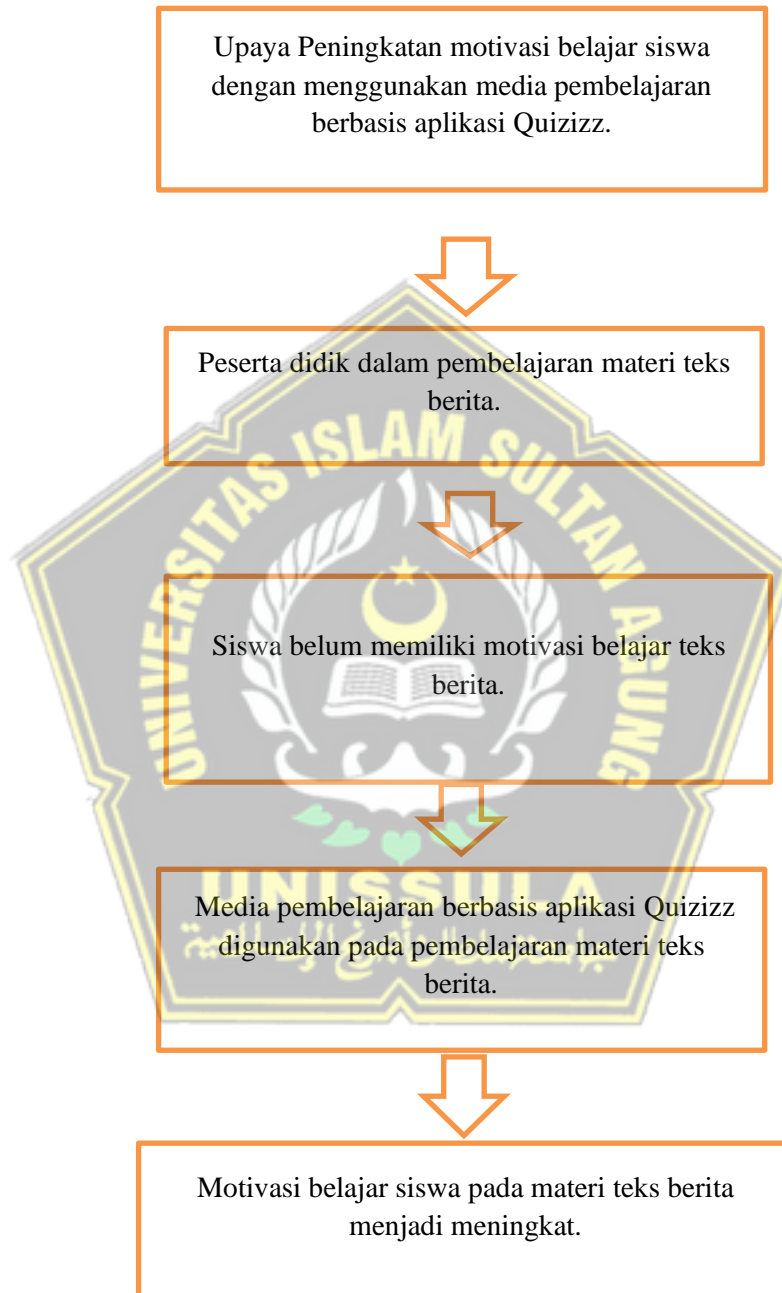
Belajar ialah suatu proses yang tidak bisa dijauhkan dari perjalanan hidup manusia. Tanpa pembelajaran manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Belajar dapat berlangsung di mana saja: di rumah, di sekolah, atau di masyarakat. Selama masih ada manusia di planet ini, kebutuhan manusia untuk belajar tidak akan pernah habis. Sadiman dkk. (1986:2) “Belajar ialah suatu proses kompleks yang terjadi pada setiap orang kemudian berlangsung terus menerus sepanjang hayat, dari anak usia dini hingga kehidupan selanjutnya”.

1.2.2 Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang ada game didalamnya juga menghadirkan aktivitas multiplayer di kelas, membuat proses belajar mengajar di kelas jadi menyenangkan dan tidak membosankan (Purba, 2019). Media Kuis memiliki kelebihan yaitu pertanyaan yang diajukan dalam Media Kuis memiliki

batas waktu, memungkinkan siswa untuk berpikir secara akurat dan cepat saat mengerjakan soal Media Kuis

1.3 Bagan Kerangka Berpikir



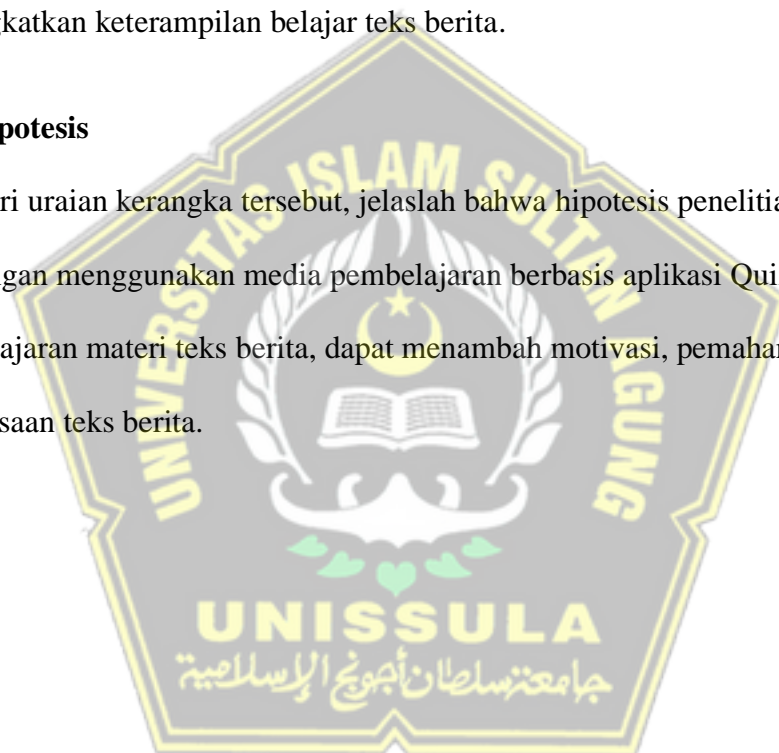
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Sesuai bagan yang telah dipaparkan dapat dideskripsikan yakni upaya

peningkatan motivasi belajar siswa membutuhkan waktu cukup lama. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz mampu membantu siswa untuk menambah motivasi belajar, supaya proses belajar mengajar lebih efektif, dan peserta didik juga dapat merasakan hal baru selama proses pembelajaran teks berita. Dalam pembelajaran sebelumnya peserta didik belum diberikan media Quizizz, sehingga siswa masih kesulitan dalam meningkatkan motivasinya. Akibatnya peserta didik menjadi belum maksimal dalam meningkatkan keterampilan belajar teks berita.

1.4 Hipotesis

Dari uraian kerangka tersebut, jelaslah bahwa hipotesis penelitian proposal ini, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk pembelajaran materi teks berita, dapat menambah motivasi, pemahaman, dan penguasaan teks berita.



BAB III

METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan berada di lingkungan SMP Muhammadiyah 4 Semarang dengan partisipasi siswa kelas VIII. Metode yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini adalah penyelidikan pembelajaran dalam bentuk perilaku yang dibangkitkan secara sadar dan kolaboratif di dalam kelas. Tindakan kelas diberikan atas arahan guru dan dilakukan oleh siswa. (Aria Kumastuti, 2019: 27).

2.1.1 Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini merupakan penelitian yang melibatkan siswa dan pendidik, dan penelitian ini dilakukan di dalam kelas untuk memecahkan masalah pengajaran dan membuat pembelajaran lancar dan berhasil. Proses penelitian yang dilakukan peneliti dalam tiga siklus yang terdiri dari Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Siklus pertama bertujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai teks berita. Siklus I berfungsi untuk mencerminkan pelaksanaan Siklus II. Hasil yang terdapat dari tindakan Siklus II ditujukan untuk mengetahui sejauh mana siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran teks berita setelah meningkatkan pembelajaran teks berita di kelas berdasarkan refleksi Siklus I. Tujuan dari Siklus III adalah untuk mengidentifikasi perubahan atau peningkatan motivasi keterampilan pada siswa yang berpengalaman setelah melakukan refleksi Siklus I, Siklus II, jika Siklus II belum membaik.

Setiap siklus memiliki empat fase: merencanakan, bertindak, mengamati, dan mempertimbangkan.

Rencana Setiap siklus memiliki dua rencana, rencana umum dan rencana khusus. Rencana umum adalah rencana yang komprehensif, yang berarti terkait dengan rencana aksi kolektif. Rencana khusus berkaitan dengan media pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembelajaran. Dimana peneliti berkolaborasi dengan rekan sejawat yang bertindak sebagai pengamat penelitian.

2.1.1.1 Prasiklus

Tahap prasiklus ini memperoleh dan menerima data dari proses belajar mengajar oleh pengamat penelitian. Dari data tersebut, kami mewawancarai siswa SMP Muhammadiyah 4 Semarang dan menemukan solusi tentang media pembelajaran yang akan digunakan nanti. Wawancara dengan siswa menanyakan mengapa mereka termotivasi untuk mempelajari teks berita dan mengapa mereka tidak termotivasi untuk mempelajari teks berita. Dari data tersebut dapat ditentukan tahapan selanjutnya: siklus I, siklus II, siklus III.

2.1.1.2 Siklus I

1) Refleksi Awal

Didapatkan gambaran umum mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan penyelenggaraan pendidikan. Permasalahan tersebut terwujud dalam kurangnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, berkurangnya motivasi untuk mempelajari teks berita, kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, dan kurangnya persepsi.

2) **Perencanaan**

Pertimbangan awal ketika memilih pendekatan yang dapat memecahkan suatu masalah. Rencana yang dapat dilaksanakan terdiri dari membuat RPP sesuai dengan apa yang dilakukan di kelas, membuat alat bantu berupa pedoman observasi, wawancara dan materi, serta membuat desain penilaian.

3) **Tindakan**

Pelaksanaan setelah persiapan. Tindakan ini dilakukan sambil mempelajari isi pesan. Selama proses pembelajaran, peneliti menyiapkan pengamat dan mengumpulkan data berupa observasi. Tujuannya untuk mendapatkan data awal berupa motivasi siswa mata pelajaran teks berita.

4) **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengetahui reaksi siswa selama proses belajar mengajar. Melalui pengamatan ini, pengamat dapat melihat sejauh mana siswa benar-benar terlibat dalam pembelajaran, serius terlibat dalam pembelajaran, aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan dari pendidik. Observasi ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran:

5) **Refleksi**

Pada fase ini peneliti menggunakan analisis data hasil observasi dan observasi yang dilakukan. Hasil analisis ini digunakan untuk mempelajari bagaimana siswa berperilaku selama proses pembelajaran. Refleksi dari siklus pertama digunakan untuk memperkuat pembelajaran untuk siklus kedua.

2.1.1.3 Siklus II

1) Refleksi Awal

Kekurangan yang ditemui selama siklus I berupa rancangan hasil pendidikan pada siklus I dapat dijadikan sebagai sumber perbaikan yang perlu ditingkatkan agar nantinya perencanaan menjadi lebih optimal dan matang. meningkat.

2) Perencanaan

Pada rencana siklus II, peneliti akan menyiapkan alat untuk menyempurnakan rencana pembelajaran teks berita dengan media yang digunakan pada siklus I, rubrik observasi untuk memperoleh data non tes pada siklus II, Menyiapkan lembar wawancara dan lembar observasi. Kemudian kami membuat media pembelajaran pesan-teks yang dibuat oleh peneliti pendahulunya yaitu media pembelajaran Quizizz berbasis aplikasi.

3) Tindakan

Tindakan dilakukan berdasarkan rencana yang dibuat dengan memperbaiki hasil refleksi siklus I. Materi pembelajarannya sama, yaitu teks berita.

4) Observasi

Tindakan dilakukan berdasarkan rencana yang dibuat dengan memperbaiki hasil refleksi siklus I. Materi pembelajarannya sama, yaitu teks pesan.

2.1.1.4 Siklus III

1) Refleksi

Refleksi pertama dalam hal merancang hasil belajar pada Siklus II, permasalahan dan kekurangan yang muncul pada Learning Cycle II merupakan bahan yang perlu diperbaiki dalam rangka perencanaan kedewasaan.

2) Perencanaan

Para peneliti menggunakan media yang digunakan oleh pendidik sebelumnya untuk menyiapkan rencana pembelajaran teks pesan yang ditingkatkan. Membuat lembar wawancara, rubrik observasi, lembar observasi untuk menjangkau data di luar Tes Siklus III, dan perangkat pembelajaran teks berita yang dibuat oleh peneliti sebelumnya yaitu media pembelajaran kuis berbasis aplikasi.

3) Tindakan

Hal ini dilakukan agar rencana yang dibuat terdapat kesesuaian dengan cara, memperbaiki hasil siklus kedua. Materi pembelajaran yang tidak berubah adalah isi pesan. Namun pada siklus ketiga peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz.

4) Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran teks pesan Siklus III, termasuk respon siswa terhadap media kuis. Pada Siklus III diharapkan siswa mengalami peningkatan motivasi belajar dari teks berita.

5) Refleksi

Pada siklus III dilakukan refleksi untuk mengetahui peningkatan engagement siswa. Dari pertimbangan tersebut, terlihat jelas bahwa pembelajaran teks berita menggunakan Media Pembelajaran Quizizz sangat efektif.

1) Refleksi Awal

Berupa rancangan hasil belajar pada siklus II, masalah dan kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus II merupakan bahan yang harus di perbaiki, sehingga perencanaan akan menjadi lebih matang.

2) Perencanaan

Peneliti menyiapkan perbaikan rencana pembelajaran teks berita dengan media yang digunakan oleh pendidik sebelumnya. Mempersiapkan lawai wawancara, rubrik pengamatan, lawai eksperimen menjelang menyenggau bukti nontes periode III, dan menyiapkan perabot didikan wacana berita radio yang beres di siapkan penjelajah sebelumnya, yaitu jalan didikan bertema rekayasa Quizizz.

3) Tindakan

Dilakukan untuk disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat dengan memperbaiki hasil refleksi siklus II. Materi pembelajaran yang masih sama yaitu teks berita. Tetapi pada siklus III peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz.

4) Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap proses belajar mengajar pada Siklus III, meliputi respon siswa pada media Quizizz. Siklus III, siswa diusahakan mampu meningkatkan motivasi belajar teks berita.

5) Refleksi

Pada siklus III refleksi dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. dari refleksi tersebut diketahui bahwa selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai media Quizizz sangat efektif.

2.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa prosedur yang dilakukan oleh peneliti.

- a. Datang ke SMP Muhammadiyah 4 dan meminta izin kepada direktur untuk melakukan investigasi.

- b. Melakukan penelitian kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang.
- c. Melakukan pengenalan terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian.
- d. Proses penelitian dilakukan peneliti dan pengamat penelitian.
- e. Mengumpulkan data dari survei yang sudah didapat oleh peneliti dan pengamat di SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Penelitian dilakukan dengan peserta didik kelas VIII sesuai dengan kondisi yang ada, data penelitian ini dibuat dengan menggunakan rancangan.

2.3 Waktu dan Tempat

Waktu Survei dilakukan selama dua bulan dari Februari 2022 hingga Maret 2022 (bisa lebih dari dua bulan tergantung kondisi siswa). Penyelidikan berlangsung di SMP Muhammadiyah 4 Semarang, datang ke madrasah untuk meminta izin kepada kepala sekolah untuk menyelidiki.

2.4 Data dan Sumber Data Penelitian

2.4.1 Data Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil motivasi belajar siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang berupa pembelajaran perilaku kelas.

2.4.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data survei ini adalah siswa kelas VIII E SMP Muhammadiyah 4 Semarang yang berjumlah 28 siswa.

2.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu pembelajaran dengan media kuis, upaya memotivasi siswa untuk mempelajari teks berita.

- a. Upaya memotivasi siswa untuk mempelajari teks berita.

- b. Mempelajari teks berita dengan media kuis.

2.6 Instrumen Penelitian

Alat yang dipergunakan dalam penelitian ini ada satu alat tes dan satu alat non tes.

2.6.1 Instrumen Tes

Djemari (dalam Widoyoko, 2013: 45) tes merupakan metode yang secara tidak langsung memaknai kemampuan manusia. Artinya, secara tidak langsung kita dapat menginterpretasikan tes kita untuk mengenali kemampuan seseorang melalui jawaban orang tersebut terhadap pertanyaan.

2.6.2 Instrumen Non Tes

Widoyoko (2013:104) menyatakan bahwa instrumen non tes merupakan bagian dari instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa. Instrumen non tes yang dipergunakan selama penelitian ini adalah observasi awal, rubrik pertanyaan kepada siswa, rubrik pengamatan, dan dokumentasi.

3.6.2.1 Pedoman Observasi

Tahap ini akan dilakukan dengan mengumpulkan data survei dan akan dilakukan selama kegiatan proses pembelajaran dengan bantuan guru bahasa Indonesia mengajar di kelas 8, beberapa aspek yang perlu diperhatikan adalah

- a. Kegiatan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi.
- b. Kegiatan siswa dilakukan dalam proses belajar mengajar.
- c. Aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ditetapkan oleh guru.

Tabel 1. Observasi 3.1 Pra Siklus

No	Jenis penilaian	Fokus observasi	SK	K	C	B	BS
1	Sikap peserta didik saat mendengarkan penjelasan dari pendidik	<p>Siswa mampu menyimak penjelasan dari pendidik.</p> <p>Siswa dapat bertanya pada pendidik mengenai bagian-bagian yang belum dipahami.</p> <p>Siswa mampu menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru</p> <p>Siswa dapat membuat catatan atau rangkuman dari hasil pembelajaran yang sudah berlangsung.</p>					
2	Sikap peserta didik selama proses pembelajaran dilakukan	<p>Siswa semangat selama dilakukannya pembelajaran.</p> <p>Semua peserta didik yang ada di ruangan terlibat dalam pembelajaran.</p> <p>Siswa mampu melakukan diskusi</p>					

		selama proses pembelajaran.					
3	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari pendidik	<p>Peserta didik menyelesaikan semua latihan soal yang diberikan oleh guru.</p> <p>Siswa mampu menyelesaikan perintah yang diberikan guru tepat waktu.</p>					

3.6.2.2 Pedoman Wawancara

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data spesifik terkait keefektifan media kuis dalam pembelajaran teks berita. Wawancara dilakukan dengan siswa yang merespon negatif, siswa yang masih mengalami kesulitan, dan guru bahasa Indonesia.

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Siswa:

Tanggal wawancara:

Waktu wawancara:

Lokasi wawancara:

1. Apakah Anda tertarik untuk mengikuti kelas bahasa Indonesia, khususnya teks berita?
2. Jika Anda tidak memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks berita, apa yang Anda harapkan dari guru Anda untuk membuat Anda tetap termotivasi?
3. Apakah Anda mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas?

4. Apa yang membuat sulit untuk memahami pelajaran bahasa Indonesia dalam berita?
5. Bagaimana sikapmu selama pelajaran bahasa Indonesia, khususnya tentang teks berita?
6. Apakah Anda suka mempelajari teks berita dengan media kuis?
7. Apakah guru anda antusias belajar dengan media kuis?
8. Kedelapan. Apa yang Anda lakukan untuk mengikuti kelas ketika Anda bosan?
9. Media mana yang menurut Anda lebih mudah dipelajari?
10. Ketika guru bahasa Indonesia Anda menjelaskan pelajaran, apakah Anda sering bertanya?

3.6.2.3 Rubrik Pengamatan

Rubrik ini menjadi pedoman bagi fasilitator untuk melakukan penilaian yang konsisten dan bertanggung jawab atas observasi yang dilakukan bersama siswa kelas 8 SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Dalam penelitian ini rubrik pengamatan digunakan untuk mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dan setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Tabel 2. Rubrik Pengamatan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

No.	Indikator Pengamatan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sikap siswa selama proses pembelajaran teks berita tanpa media pembelajaran Quizizz.					
2.	Keaktifan bertanya siswa selama proses pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.					
3.	Ketertarikan siswa terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					

4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
5	Minat siswa selama pembelajaran teks berita tanpa media pembelajaran Quizizz.					
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa Quizizz.					
7.	Siswa mampu menguasai materi teks berita yang disampaikan oleh pendidik tanpa Quizizz.					
8.	Siswa dapat aktif bertanya selama pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.					
9.	Siswa mampu aktif menjawab pertanyaan yang telah pendidik berikan selama pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.					
10.	Siswa termotivasi selama pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.					

Tabel 3. Rubrik pengamatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

No.	Indikator Pengamatan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sikap siswa selama pembelajaran teks berita dengan media Quizizz.					
2.	Keaktifan bertanya peserta didik selama pembelajaran teks berita dengan Quizizz.					
3.	Ketertarikan siswa terhadap materi teks berita yang di terangkan dengan media Quizizz.					
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					

5	Minat siswa terhadap Quizizz untuk pembelajaran materi teks berita.					
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita dengan Quizizz.					
7.	Siswa mampu mengerti materi teks berita yang disampaikan oleh guru dengan Quizizz.					
8.	Siswa dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita dengan Quizizz.					
9.	Siswa dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan guru pada saat pembelajaran dengan Quizizz.					
10.	Siswa termotivasi selama pembelajaran teks berita dengan Quizizz.					

3.6.1.4 Dokumentasi

Dokumen yang digunakan peneliti dalam proses belajar mengajar berupa foto dan video. Pengumpulan data berupa foto dan dokumen video membantu dalam memperoleh citra visual dan audiovisual. Penggunaan dokumen ini butuh data spesifik disamping data penelitian supaya penelitian jadi akurat.

2.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipergunakan guna pengumpulan data selama penelitian ini bukanlah pengujian teknik. Metode nontes digunakan untuk menilai respon siswa selama proses belajar mengajar memakai media kuis. Teknik yang dipergunakan meliputi observasi awal, pertanyaan pada siswa, observasi rubik, dan dokumentasi.

2.7.1 Instrumen Tes

Djemari (dalam Widoyoko, 2013: 45) tes merupakan metode yang secara

tidak langsung memaknai kemampuan manusia. Artinya, secara tidak langsung kita dapat menginterpretasikan tes kita untuk mengenali kemampuan seseorang melalui jawaban orang tersebut terhadap pertanyaan.



Tabel 4. Daftar Nilai Keterampilan

NO	NAMA	NILAI KETERAMPILAN KI 4			NA
		KKM KD 70			
		ASPEK PENILAIAN			
		PRAKTIK	PROJEK	PRODUK	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					

1.7.2 Teknik Nontes

Hal ini digunakan untuk memperoleh data yang mengabstraksi sikap siswa ketika berpartisipasi di kelas. Alat yang dipergunakan pada metode non-tes yakni observasi, wawancara siswa, rubrik, dan pengambilan gambar.

3.7.2.1 Observasi

Observasi dilakukan kepada seluruh siswa dengan cara mencentang kolom Observasi selama proses pembelajaran. Jika peneliti dan pendidik memiliki pengamatan yang berbeda, diskusi lebih lanjut diperlukan untuk memastikan pengamatan yang tepat dari setiap aktivitas siswa. Di bawah ini adalah pedoman observasi.

Tabel 5. Pedoman Observasi

No	Jenis penilaian	Fokus observasi	SK	K	C	B	BS
1	Sikap peserta didik saat mendengarkan penjelasan dari pendidik	<p>Siswa mampu menyimak penjelasan dari guru.</p> <p>Siswa dapat bertanya pada pendidik mengenai bagian-bagian yang belum dipahami.</p> <p>Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik</p> <p>Siswa mampu membuat catatan atau</p>					

3.7.1.3 Rubrik Pengamatan

Rubrik ini menjadi pedoman bagi fasilitator untuk melakukan penilaian yang konsisten dan bertanggung jawab atas observasi yang dilakukan bersama siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah 4 Semarang. Dalam penelitian ini rubrik observasional digunakan untuk mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz dan setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Tabel 6. Rubik pengamatan 1.1 pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sikap peserta didik saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
2.	Keaktifan bertanya peserta didik pada saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan Quizizz.					
3.	Ketertarikan peserta didik terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
5.	Minat peserta didik terhadap pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					

7.	siswa bisa faham tentang materi teks berita yang telah dijelaskan oleh guru tanpa Quizizz.					
8.	Peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
9.	Peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik pada saat pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
10.	Siswa termotivasi dalam pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.					

Tabel 7. Rubik pengamatan 1.2 pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Sikap peserta didik saat proses pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
2.	Keaktifan bertanya peserta didik pada saat proses pembelajaran teks berita dengan menggunakan Quizizz.					
3.	Ketertarikan peserta didik terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
5.	Minat siswa selama proses belajar mengajar dengan Quizizz.					

6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
7.	Siswa dapat faham tentang materi teks berita yang dijelaskan oleh guru dengan Quizizz.					
8.	Peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
9.	Peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik pada saat pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					
10.	Siswa termotivasi dalam pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					

3.7.1.5 Dokumentasi

Dokumentasi yang peneliti gunakan berupa foto dan video saat proses belajar mengajar berlangsung. Pengambilan data yang berupa dokumentasi foto dan video digunakan untuk memperoleh gambar visual dan audio visual. Penggunaan dokumentasi ini membutuhkan bukti yang sesungguhnya selain data, supaya penelitian bisa jadi penelitian tepat dan akurat.

2.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan guna menyeleksi, mengurutkan, membuang, dan mengkategorikan data guna memecahkan masalahnya. Teknik analisis yang dipergunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif.

2.8.1 Teknik Kuantitatif

Teknik ini dipergunakan guna menganalisis data kuantitatif. Data ini ditemukan melalui analisis skor total dan menghasilkan ringkasan hasil observasi rubik's rubik pada pembelajaran teks berita dengan dan tanpa media pembelajaran Quizizz. Kemudian dijumlah nilai rata-rata yang didapat.

2.8.2 Teknik Kualitatif

Teknik ini dipergunakan untuk menganalisis data yang didapatkan dengan mengelompokkan dari data observasi dan data wawancara. Sumber hasil penelitian ini berasal dari data kualitatif dengan data non eksperimen. Deskripsi ini dibuat untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa terhadap teks ajar saat proses pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk pembelajaran teks berita pada siswa. Data hasil penelitian didapatkan dari tindakan pra siklus sampai siklus 3.

4.1.1 Hasil Nontes

4.1.1.2 Hasil Observasi Prasikulus

Hasil nontes observasi siswa bisa diamati pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1 Observasi Pra Siklus

No	Jenis penilaian	Fokus observasi	Kategori					FK	Presentse (%)
			SK	K	C	B	BS		
1	Sikap siswa selama menyimak penjelasan dari guru	Siswa mampu menyimak penjelasan dari guru.		V				20	71%
		Siswa dapat bertanya pada guru mengenai bagian-bagian yang belum dipahami.				V		20	71%
		Siswa mampu menjawab soal yang							

		<p>diajukan oleh guru</p> <p>Siswa mampu membuat catatan atau rangkuman dari hasil pembelajaran yang sudah berlangsung.</p>		V			5	17,8%
					V		15	53,5%
2	Sikap siswa selama proses pembelajaran dilakukan	<p>Siswa semangat selama proses pembelajaran dilakukan.</p> <p>Siswa dapat melakukan diskusi saat proses pembelajaran.</p>			V		17	60,71%
		<p>Siswa dapat melakukan diskusi saat proses pembelajaran.</p>			V		23	82,14%
					V		28	100%
3	Keaktifan dan semangat siswa selama mengerjakan tugas dari pendidik	Siswa dapat mengerjakan soal yang diberikan guru secara tepat waktu.		V			17	60%

		Siswa semangat dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		V				10	35%
				V				17	60%

Data observasi yang didapatkan pada kategori sikap siswa selama menyimak materi yang diterangkan oleh guru, dari 28 peserta didik yang dapat menyimak penjelasan pendidik sebanyak 20 siswa dengan presentase sebesar 71%. Dari 28 siswa, yang dapat bertanya pada pendidik mengenai bagian-bagian yang belum dipahami sebanyak 20 peserta didik. Dari 28 siswa yang mampu menjawab soal yang diajukan oleh guru sebanyak 5 peserta didik dengan presentase sebesar 17,8%. Dari 28 peserta didik yang dapat membuat catatan atau rangkuman dari hasil pembelajaran yang sudah berlangsung sebanyak 15 siswa presentasinya sebesar 53,5%. Kemudian pada indikator sikap siswa selama proses belajar dilakukan. Dari 28 siswa semangat selama proses belajar dilakukan sebanyak 17 peserta didik dengan presentase sebesar 60,71%.

Dari 28 siswa yang ada di kelas terlibat dalam proses pembelajaran sebanyak 23 peserta didik dengan presentase 82,14%. 28 siswa yang mampu melakukan diskusi saat proses pembelajaran sebanyak 28 siswa dengan presentase 100%. Kategori yang terakhir keaktifan siswa selama menyelesaikan soal dari guru. Dari 28 siswa yang menyelesaikan semua tugas yang guru berikan sebanyak 17 siswa presentase sebesar 60,71%. dari 28 siswa yang mampu menyelesaikan soal

yang guru berikan secara tepat waktu sebanyak 10 siswa dengan presentase sebesar 30%. Dari 28 siswa yang antusias dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru sebanyak 17 dengan presentase sebesar 60,71%.

4.1.1.3 Hasil Nontes Rubrik Pengamatan Pra Siklus

Tabel 4.2 Rubik Pengamatan Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai					FK	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Sikap siswa baik selama proses pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.			V			15	53%
2.	Keaktifan bertanya siswa selama proses pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.	V					3	10%
3.	Ketertarikan siswa pada materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			15	53%
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			15	53%
5.	Minat siswa pada pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.			V			15	53%
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa Quizizz.			V			15	53%
7.	Siswa mampu mengerti materi teks berita yang telah disampaikan oleh pendidik		V				10	35%

	tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.							
8.	Siswa dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.	V					3	10%
9.	Siswa dapat aktif menjawab soal dari guru selama pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.	V					2	7%
10.	Siswa termotivasi selama pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.		V				10	35%

Dari hasil rubrik pengamatan yang diambil oleh pengamat selama proses pembelajaran tanpa media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terdapat data sebagai berikut. Yang pertama aspek pengamatan 1 yakni sikap siswa baik saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz sebanyak 15 siswa dengan presentase sebesar 53%, pada aspek pengamatan yang ke 2 yakni keaktifan bertanya peserta didik pada saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan Quizizz sebanyak 3 siswa dengan presentase sebesar 10%, pada aspek pengamatan 3 yakni ketertarikan siswa pada materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz terdapat sebanyak 15 peserta didik dengan presentase sebesar 53%, aspek pengamatan 4 yakni antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz terdapat sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 53%, aspek pengamatan 5 yakni minat

siswa selama pembelajaran teks berita tanpa media Quizizz sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 53%.

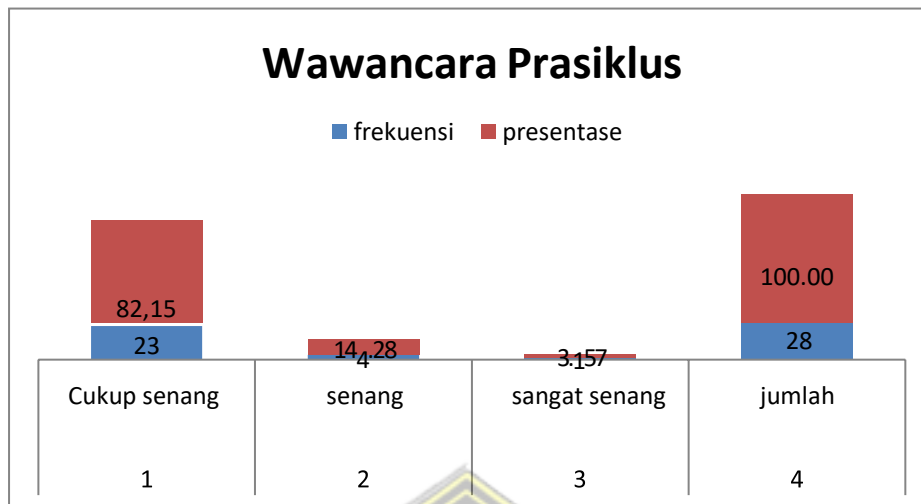
Aspek 6 yakni Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 53%, aspek pengamatan 7 yakni siswa mampu menyimak teks berita yang disampaikan oleh guru tanpa Quizizz sebanyak 10 siswa dengan presentase 35%, aspek pengamatan 8 yakni peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 3 peserta didik dengan presentase 10%, aspek pengamatan 9 yakni siswa dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan guru selama pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 2 peserta didik dengan presentase 7%, aspek pengamatan ke 10 yakni Siswa termotivasi dalam pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 10 peserta didik dengan presentase 35%.

4.1.1.4 Hasil Nontes Wawancara Pra Siklus

Hasil wawancara prasiklus peserta didik pada aspek kesesuaian makna pada pantun dan gurindam.

Tabel 4.3 Hasil Wawancara Pra Siklus

Aspek	Frekuensi	Presentase (%)
Cukup senang belajar teks berita	23	82,15
Senang belajar teks berita	4	14,28
Sangat senang belajar teks berita	1	3,57
Jumlah	28	100



Grafik 4.1 Hasil Wawancara pada Pra siklus

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti terdapat dalam tabel 4.1 tampak bahwa dari 28 siswa, 23 peserta cukup senang belajar teks berita dengan presentase 82,15%. Dari 28 peserta didik, 4 peserta didik merasa senang belajar teks berita dengan presentase 14,28%. Sedangkan 1 peserta didik menyatakan sangat suka belajar teks berita dengan presentase 3,57%.

4.1.2 Siklus I

4.1.2.1 Hasil Tes Siklus I

Tabel 4.4 Daftar Nilai Keterampilan

NO	NAMA	NILAI KETERAMPILAN KI 4			NA
		KKM KD 70			
		ASPEK PENILAIAN			
		PRAKTIK	PROJEK	PRODUK	
1	Adyaksa Satrio Wicaksono		74		74
2	Adrian Anantha Wicaksana		75		75
3	Aesar Aulayain Ibnu Rachas		77		77
4	Brian Noto Arshavin		76		76
5	Dini Minahar Diani		72		72
6	Dzaki Yahya Istiqomah		73		73
7	Dzikraka Arya Tama		76		76
8	Faurel Putri Adini		79		79
9	Gabriel Kesya Rimba		73		73
10	Haifa Adiyani Ratri		72		72
11	Haikal Sidqi Fathurrahman		74		74
12	Inaya Martanisana Almira Najla		73		73
13	Indra Fdilah		75		75
14	Kanaya Putri Amabele		77		77
15	Keyzha Aurora Shalsabila		73		73
16	Mochamad Zaky		73		73
17	Najla Aurora Yodia Ananda		72		72
18	Naufal Hnif Ramadhan		78		78
19	Nayzahra Yudhtarin		74		74
20	Pryska Masayu		73		73
21	Randy Dwi Pratama		75		75
22	Rangga Pradipta Nugraha		73		73
23	Ridho Rastra Priambodo		75		75
24	Riky Setya Tama		76		76
25	Salsabila Rinjani Airlia		73		73
26	Wafa Ahsani		75		75
27	Yea Navareza Nuriswanto		74		74
28	Ziankha Alifalika		73		73

4.1.2.2 Hasil Nontes Rubrik Pengamatan Siklus I

Tabel 4.5 Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai					Jml	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Sikap peserta didik baik selama proses pembelajaran teks berita tanpa Quizizz.		V				16	57,%
2.	Keaktifan bertanya siswa selama proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan Quizizz.			V			18	64,24%
3.	Ketertarikan siswa terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			18	64,24%
4.	Antusias siswa selama penyampaian materi teks berita oleh guru tanpa Quizizz.		V				14	50%
5	Minat peserta didik terhadap pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.		V				15	53%
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			18	64,24,%
7.	Siswa mampu mengerti materi teks berita yang guru sampaikan tanpa menggunakan Quizizz.			V			15	53%

8.	Peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.	V					5	17%
9.	Peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik selama belajar mengajar teks berita tanpa menggunakan Quizizz.	V					5	17%
10.	Siswa termotivasi dalam pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.		V				10	35%

Berdasarkan rubrik pengamatan yang diambil saat pembelajaran teks berita berlangsung terdapat data yaitu aspek pengamatan 1 yakni sikap peserta didik baik saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 16 peserta didik dengan presentase 57%, aspek pengamatan 2 yakni keaktifan bertanya peserta didik pada saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan Quizizz sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 64,24%, aspek pengamatan 3 yakni ketertarikan peserta didik terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 64,24%, aspek 4 yakni antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 14 peserta didik dengan presentase 50%, aspek pengamatan 5 yakni minat peserta didik terhadap pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 15 peserta didik dengan presentase sebesar 53%

Aspek pengamatan 6 yakni peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 64,24%, aspek 7 yakni siswa bisa memahami teks berita yang dijelaskan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 53%, aspek pengamatan 8 yakni peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 17%, aspek pengamatan 9 yakni peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik pada saat pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 17%, aspek pengamatan 10 yakni peserta didik termotivasi selama pembelajaran tanpa memakai media Quizizz sebanyak 10 peserta didik dengan presentase 35%.

4.1.2.3 Hasil Nontes Dokumentasi Siklus I

Selama proses belajar mengajar awal yakni penyampaian materi teks berita, proses tanya jawab. Pada tindakan prasiklus deskripsi gambar.



Gambar 4.1. Proses Pembelajaran Siklus 1

Gambar 4.1 terlihat peneliti melakukan proses awal yakni berupa pengenalan materi teks berita. Dari gambar terlihat peserta didik memperhatikan dan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.2 Menjelaskan materi pembelajaran

Pada gambar 4.2 peneliti sedang menjelaskan materi pembelajaran yang belum peserta didik pahami berupa pengertian teks berita, ciri-ciri teks berita, dan unsur-unsur teks berita. Dari gambar peserta didik menanyakan bagian yang masih belum dipahami.



Gambar 4.3 Proses tanya jawab

Pada gambar 4.3 peneliti sedang menjelaskan pertanyaan yang diajukan

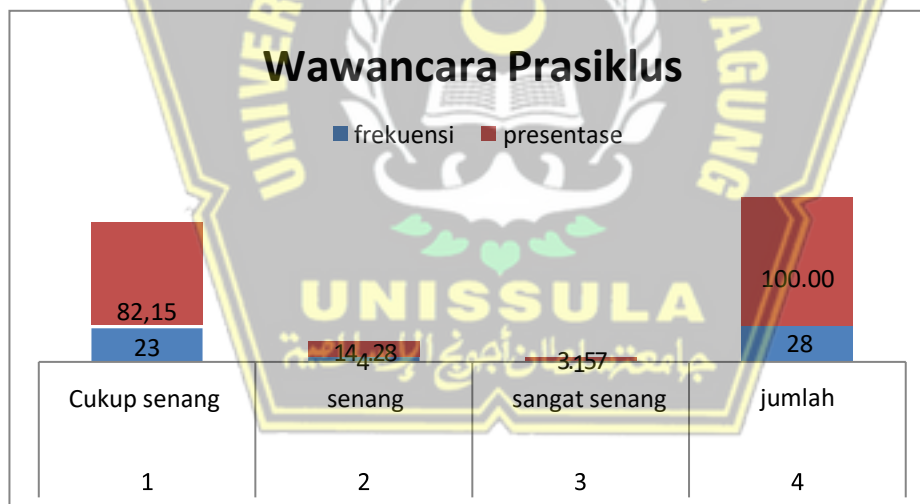
oleh peserta didik. dari gambar pendidik mulai menjelaskan pertanyaan dari peserta didik.

4.1.2.4 Hasil Nontes Wawancara Siklus I

Hasil wawancara prasiklus peserta didik pada aspek kesesuaian makna pada pantun dan gurindam.

Tabel 4.6 Hasil Wawancara Siklus I

Aspek	Frekuensi	Presentase (%)
Cukup senang belajar teks berita	23	82,15
Senang belajar teks berita	4	14,28
Sangat senang belajar teks berita	1	3,57
Jumlah	28	100



Grafik 4.2 Hasil Wawancara pada Siklus 1

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa dari 28 peserta didik, 23 peserta cukup senang belajar teks berita dengan presentase 82, 15%. Dari 28 peserta didik, 4 peserta didik merasa senang belajar teks berita dengan presentase 14, 28. Sedangkan 1 peserta didik menyatakan sangat suka belajar teks

berita dengan presentase 3,57%.

4.1.3 Siklus II

4.1.3.1 Hasil Tes Siklus II

Tabel 4.7 Daftar Nilai Keterampilan Siklus II

NO	NAMA	NILAI KETERAMPILAN KI 4			NA
		KKM KD 70			
		ASPEK PENILAIAN			
		PRAKTIK	PROJEK	PRODUK	
1	Adyaksa Satrio Wicaksono		82		82
2	Adrian Anantha Wicaksana		83		83
3	Aesar Aulayain Ibnu Rachas		85		85
4	Brian Noto Arshavin		83		83
5	Dini Minahar Diani		81		81
6	Dzaki Yahya Istiqomah		82		82
7	Dzizraka Arya Tama		83		83
8	Faurel Putri Adini		84		84
9	Gabriel Kesya Rimba		81		81
10	Haifa Adiyana Ratri		80		80
11	Haikal Sidqi Fathurrahman		83		83
12	Inaya Martanisana Almira Najla		81		81
13	Indra Fdilah		82		82
14	Kanaya Putri Amabele		83		83
15	Keyzha Aurora Shalsabila		82		82
16	Mochamad Zaky		80		80
17	Najla Aurora Yodia Ananda		83		83
18	Naufal Hnif Ramadhan		84		84
19	Nayzahra Yudhtarin		80		80
20	Pryska Masayu		82		82
21	Randy Dwi Pratama		79		79
22	Rangga Pradipta Nugraha		77		77
23	Ridho Rastra Priambodo		80		80
24	Riky Setya Tama		82		82
25	Salsabila Rinjani Airlia		83		83
26	Wafa Ahsani		80		80
27	Yea Navareza Nuriswanto		79		79
28	Ziankha Aliftalika		82		82

4.1.3.2 Hasil Nontes Rubrik Pengamatan Siklus II

Setelah melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi pada proses siklus I, peneliti mulai mencapai peningkatan melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz khususnya materi teks berita untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut hasil rubrik observasi yang terekam selama proses pembelajaran teks pesan menggunakan media aplikasi Quizizz berbasis.

Tabel 4.8 Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai					Jml	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Sikap peserta didik baik saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			18	64,24%
2.	Keaktifan bertanya peserta didik pada saat proses pembelajaran teks berita tanpa menggunakan Quizizz.			V			20	71%
3.	Ketertarikan peserta didik terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			20	71%
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			20	71%
5	Minat peserta didik terhadap pembelajaran teks berita tanpa							

	menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			20	71%
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			20	71,%
7.	Siswa bisa faham materi teks berita yang dijelaskan oleh guru tanpa Quizizz.			V			18	64,24%
8.	Peserta didik dapat aktif bertanya pada pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.	V					10	35%
9.	Peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik pada saat pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.	V					10	35%
10.	Siswa termotivasi dalam pembelajaran teks berita tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.			V			20	71%

Berdasarkan rubrik pengamatan yang diambil saat pembelajaran teks berita berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terdapat data sebagai berikut:

Aspek pengamatan 1 yakni sikap siswa baik selama proses belajar mengajar teks berita memakai media Quizizz sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 64,24%, aspek pengamatan 2 yakni keaktifan bertanya siswa selama proses belajar mengajar menggunakan Quizizz sebanyak 18 siswa presentase 64,24%, aspek pengamatan 3 yakni ketertarikan peserta didik terhadap materi teks berita yang di

sampaikan pendidik memakai media pembelajaran Quizizz sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 71%, aspek 4 yakni antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik memakai Quizizz sebanyak 20 siswa dengan presentase 71%.

Aspek pengamatan 5 yakni minat siswa selama proses belajar mengajar memakai Quizizz sebanyak 20 siswa dengan presentase 71%, aspek pengamatan 6 yakni siswa memperhatikan guru menyampaikan materi teks berita memakai Quizizz sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 71%, aspek 7 yakni siswa dapat faham materi teks berita yang disampaikan oleh guru memakai Quizizz sebanyak 18 siswa dengan presentase 64,24%, aspek pengamatan 8 yakni siswa dapat aktif bertanya selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai Quizizz sebanyak 10 siswa dengan presentase 35%, aspek pengamatan 9 yakni siswa dapat antusias menjawab soal yang di berikan pendidik selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai media Quizizz sebanyak 10 peserta didik dengan presentase 35%, aspek pengamatan 10 yakni peserta didik termotivasi dalam pembelajaran teks berita dengan memakai media Quizizz sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 71%.

4.1.3.3 Hasil Nontes Dokumentasi Siklus II



Gambar 4.4. Proses Belajar Mengajar Menggunakan Quizizz

Gambar diatas menunjukkan persiapan pembelajaran teks berita dengan menggunakan media berbasis aplikasi quiz.



Gambar 4.5. Penjelasan Tata Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang akan digunakan, kemudian peneliti mengarahkan peserta didik agar dapat masuk kedalam aplikasi sehingga dapat menerima materi yang akan disampaikan oleh peneliti terkait dengan materi teks berita.



Gambar 4.6 Penyampaian Materi Teks Berita dengan Memakai Media Quizizz

Berdasarkan gambar diatas, peneliti menyampaikan materi teks berita dengan memakai media Quizizz. Selama penyampaian materi, peserta dapat melihat materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi Quizizz yang ada di gawai masing-masing peserta didik. Terlihat pada gambar diatas, peserta didik memiliki antusias yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan peneliti.

4.1.3.4 Hasil Wawancara Siklus II

Tabel 4.9 Hasil Wawancara Siklus II

Aspek	Frekuensi	Presentase (%)
Cukup senang belajar teks berita	13	46,42%
Senang belajar teks berita	10	35,73%
Sangat senang belajar teks berita	5	17,85%
Jumlah	28	100

Berdasarkan table hasil wawancara ini terdapat perbedaan presentase yang dialami oleh sebagian siswa. Pada siklus 1 terdapat 23 peserta didik dengan presentase 82,15 menyatakan cukup senang belajar teks berita dan mengalami

peningkatan menjadi sebanyak 13 peserta didik dengan presentase 46,42%. Pada siklus 1 dan aspek ke 2 yakni senang belajar teks berita terdapat sebanyak 4 peserta didik dengan presentase 14,28% meningkat menjadi sebanyak 10 peserta didik dengan presentase sebesar 35,73%. Pada aspek ke 3 di siklus 1 terdapat sebanyak 1 peserta didik dengan presentase sebesar 3,57% setelah itu meningkat pada siklus selanjutnya yakni terdapat sebanyak 5 siswa dengan presentase 17,85%.

4.1.4 Siklus III

Setelah mewawancarai, mengamati, dan mendokumentasikan proses Siklus 1, peneliti melakukan perbaikan melalui pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk memotivasi siswa dalam belajar khususnya materi teks berita. Berikut hasil rubrik observasi yang terekam selama proses pembelajaran teks berita menggunakan media aplikasi Quizizz.

4.1.4.1 Hasil Non tes Rubrik Pengamatan Siklus III

Tabel 4.10 Rubik pengamatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz

No.	Aspek Pengamatan	Skala Nilai					Jml	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Sikap peserta didik baik saat proses pembelajaran teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					V	23	82,14%
2.	Keaktifan bertanya peserta didik selama proses belajar menajar teks berita dengan Quizizz.				V		22	78%
3.	Ketertarikan siswa terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik dengan							

	menggunakan media pembelajaran Quizizz.					V	24	85,71%
4.	Antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.					V	24	85,71%
5	Minat peserta didik pada proses belajar mengajar teks berita dengan Quizizz.					V	25	89,28%
6.	Peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita dengan Quizizz.			V			24	85,71%
7.	Siswa mampu mengerti materi teks berita yang disampaikan oleh guru dengan media Quizizz.			V			20	71%
8.	Peserta didik dapat aktif bertanya selama pembelajaran teks berita dengan memakai media Quizizz.	V					15	53%
9.	Peserta didik dapat aktif menjawab pertanyaan yang di berikan pendidik selama proses pembelajaran teks berita dengan Quizizz.	V					12	42%
10.	Siswa termotivasi selama pembelajaran teks berita dengan Quizizz.		V				25	89,28%

Berdasarkan rubrik pengamatan yang diambil saat pembelajaran teks berita berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz terdapat data sebagai berikut. Yang pertama aspek pengamatan 1 yakni sikap peserta didik baik selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai media pembelajaran Quizizz sebanyak 23 siswa dengan presentase 82,14%, aspek

pengamatan 2 yakni keaktifan bertanya siswa selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai Quizizz sebanyak 22 siswa dengan presentase 78%, aspek pengamatan 3 yakni ketertarikan siswa terhadap materi teks berita yang di sampaikan pendidik dengan memakai media pembelajaran Quizizz sebanyak 24 siswa dengan presentase 85,71%, aspek 4 yakni antusias siswa terhadap penyampaian materi teks berita oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 24 peserta didik dengan presentase 84,71%,

Aspek pengamatan 5 yakni minat peserta didik selama belajar mengajar teks berita dengan memakai media pembelajaran Quizizz sebanyak 25 peserta didik dengan presentase 89%, aspek pengamatan 6 yakni peserta didik memperhatikan pendidik menyampaikan materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz sebanyak 24 peserta didik dengan presentase 85,71%, aspek 7 yakni siswa mampu memahami materi teks berita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media Quizizz sebanyak 20 siswa dengan total 71%, aspek pengamatan 8 yakni siswa dapat aktif bertanya selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai media Quizizz sebanyak 10 siswa dengan presentase 35%, aspek pengamatan 9 yakni siswa dapat aktif menyelesaikan pertanyaan yang di berikan guru selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai media Quizizz sebanyak 10 siswa dengan presentase 35%, aspek pengamatan 10 yakni siswa termotivasi selama proses belajar mengajar teks berita dengan memakai Quizizz sebanyak 20 siswa dengan presentase 71%.

4.1.4.2 Hasil Non tes Wawancara Siklus III

Tabel 4.11 Hasil Wawancara Siklus III

Aspek	Frekuensi	Presentase (%)
Cukup senang belajar teks berita	3	10,72%
Senang belajar teks berita	18	64,28%
Sangat senang belajar teks berita	7	25%
Jumlah	28	100

Pada table 4.4 hasil wawancara siklus III terdapat peningkatan terhadap aspek yang pertama yakni cukup senang belajar teks berita yang sebelumnya terdapat sebanyak 13 siswa yakni 46,43% menjadi sebanyak 3 peserta didik dengan presentase sebesar 10,72%. Aspek yang kedua yakni senang belajar teks berita pada siklus II sebelumnya terdapat sebanyak 10 peserta didik dengan presentase sebesar 35,73% meningkat menjadi sebanyak 18 peserta didik dengan presentase sebesar 64,28%. Pada aspek yang ketiga yakni sangat senang belajar teks berita juga mengalami peningkatan dari yang sebelumnya terdapat 5 peserta dengan presentase sebesar 17,85% menjadi sebanyak 7 peserta didik dengan presentase sebesar 25%.

4.1.3.3 Hasil Tes Siklus III

Tabel 4.12 Daftar Nilai Keterampilan

NO	NAMA	NILAI KETERAMPILAN KI 4			NA
		KKM KD 70			
		ASPEK PENILAIAN			
		PRAKTIK	PROJEK	PRODUK	
1	Adyaksa Satrio Wicaksono		87		87
2	Adrian Anantha Wicaksana		86		86
3	Aesar Aulayain Ibnu Rachas		88		88
4	Brian Noto Arshavin		85		85
5	Dini Minahar Diani		83		83
6	Dzaki Yahya Istiqomah		88		88
7	Dzikraka Arya Tama		84		84
8	Faurel Putri Adini		87		87
9	Gabriel Kesya Rimba		85		85
10	Haifa Adiyana Ratri		84		84
11	Haikal Sidqi Fathurrahman		84		84
12	Inaya Martanisana Almira Najla		84		84
13	Indra Fdilah		88		88
14	Kanaya Putri Amabele		85		85
15	Keyzha Aurora Shalsabila		87		87
16	Mochamad Zaky		82		82
17	Najla Aurora Yodia Ananda		85		85
18	Naufal Hnif Ramadhan		89		89
19	Nayzahra Yudhtarin		82		82
20	Pryska Masayu		82		82
21	Randy Dwi Pratama		87		87
22	Rangga Pradipta Nugraha		82		82
23	Ridho Rastra Priambodo		87		87
24	Riky Setya Tama		84		84
25	Salsabila Rinjani Airlia		84		84
26	Wafa Ahsani		85		85
27	Yea Navareza Nuriswanto		85		85
28	Ziankha Alifalika		86		86

4.1.5 Hasil Non tes Dokumentas Siklus III



Gambar 4.7 Proses Pembelajaran

Berdasarkan gambar di atas, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan memperhatikan materi yang disampaikan.



Gambar 4.8 Proses Tanya Jawab Siklus III

Pada gambar 4.8 peneliti melakukan sesi tanya jawab guna mendapatkan data keaktifan bertanya dari para peserta didik

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

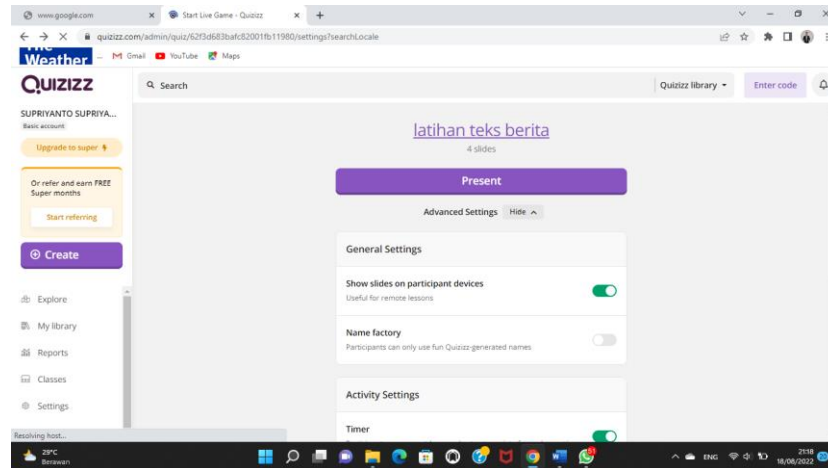
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti tentang upaya memotivasi siswa melalui pemanfaatan materi berbasis aplikasi Quizizz Kelas VII SMP Muhammadiyah Semarang dapat diselesaikan sebagai berikut:

- A. Upaya memotivasi siswa untuk belajar melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz pada teks berita Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang patut diapresiasi. Hal ini dibuktikan dengan data dari siklus 1 sampai dengan 3.
- B. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang, aktivitas, keterampilan, semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari teks berita akan meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase hasil data dari Siklus I sampai Siklus III. Rata-rata meningkat dari 13% menjadi 54%.

5.2 Saran

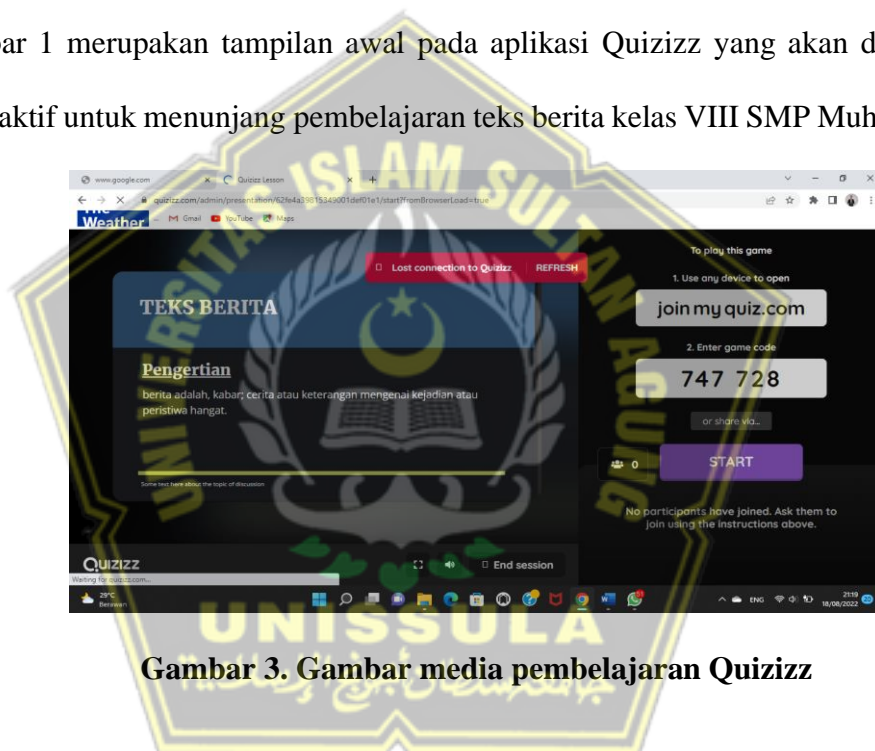
Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis memberikan saran yaitu mendorong penelitian agar penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian yang relevan dan lebih mendalam untuk mengkaji semua aspek pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan peningkatan motivasi.

LAMPIRAN



Gambar 2. Media Pembelajaran Quizizz

Pada gambar 1 merupakan tampilan awal pada aplikasi Quizizz yang akan digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran teks berita kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang.



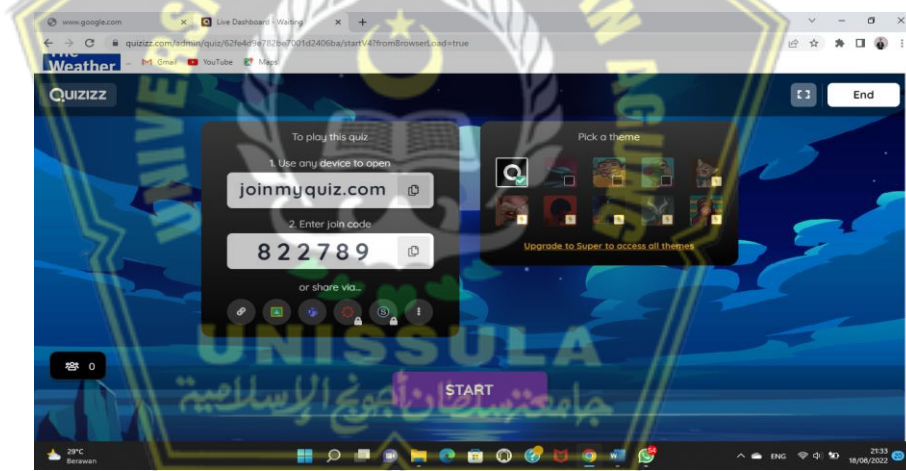
Gambar 3. Gambar media pembelajaran Quizizz

Pada gambar 2 terdapat tampilan dalam aplikasi Quizizz yang menunjukkan code bagi peserta didik agar dapat masuk ke dalam aplikasi dan mengikuti pembelajaran teks berita dengan cara masuk terlebih dahulu menggunakan code yang telah tersedia. Setelah itu peserta didik akan dapat masuk ke dalam aplikasi dan dapat mengikuti pembelajaran teks berita dengan menggunakan Quizizz.



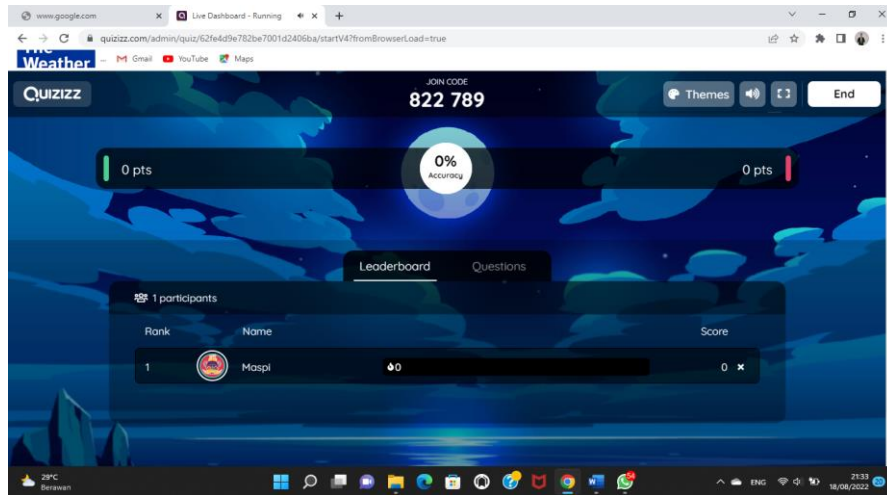
Gambar 4. Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan gambar diatas dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz dapat menampilkan materi layaknya Power Point sehingga dapat membantu pendidik dalam upaya menyampaikan materi kepada peserta didik dengan kreativitas yang lebih dan peserta didik pun akan menjadi tertarik dan antusias dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.



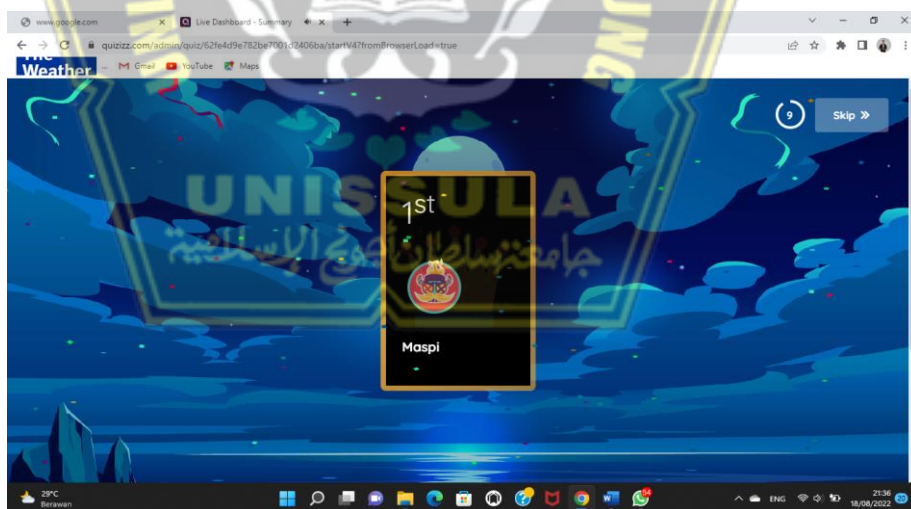
Gambar 5. Media Pembelajaran

Kemudian pada gambar 4 diatas menunjukkan tampilan media pembelajaran Quizizz pada bagian latihan atau quiz yang dapat digunakan untuk pengambilan nilai peserta didik pada materi teks berita berbasis game. Untuk memasuki quiz atau latihan berbasis game ini, peserta didik perlu memasukan code terlebih dahulu yang sudah disediakan oleh pendidik.



Gambar 6. Media Pembelajaran Quizizz

Pada gambar media pembelajaran Quizizz 5 terdapat tambilan media pembelajaran Quizizz yang menampilkan peserta didik yang sudah bergabung ke dalam quiz dan sudah bisa menjawab berbagai pertanyaan yang ada didalamnya. Pada bagian ini juga dapat menampilkan skor atau poin yang di dapat peserta didik dari hasil menjawab pertanyaan didalamnya. Pada bagian ini pula akan menampilkan peringkat peserta didik berdasarkan poin yang di dapatkan dari menjawab soal-soal di dalamnya.



Gambar 7. Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan gambar 4.6 diatas dapat terlihat skor atau poin tertinggi peserta didik dari hasil menjawab pertanyaan atau quiz yang berada pada media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz ini. Kemudian peringkatn 1, 2, dan 3 tertinggi berdasarkan jawaban benarnya akan muncul pada layar.



Gambar 4.1. Proses Pembelajaran Siklus 1

Pada gambar 4.1 peneliti sedang melakukan kegiatan awal yang berupa pengenalan materi teks berita. Dari gambar terlihat peserta didik memperhatikan dan siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.2 Menjelaskan materi pembelajaran

Pada gambar 4.2 peneliti sedang menjelaskan materi pembelajaran yang belum peserta didik pahami berupa pengertian teks berita, ciri-ciri teks berita, dan unsur-unsur teks berita. Dari gambar peserta didik menanyakan bagian yang masih belum dipahami.



Gambar 4.3 Proses tanya jawab

Pada gambar 4.3 peneliti sedang menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. dari gambar pendidik mulai menjelaskan pertanyaan dari peserta didik.



Gambar 4.4. Proses Pembelajaran Menggunakan Quizizz pada siklus II

Gambar 4.4 menunjukkan persiapan pembelajaran teks berita dengan menggunakan media berbasis aplikasi quiz.



Gambar 4.5. Penjelasan Tata Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz yang akan digunakan, kemudian peneliti mengarahkan peserta didik agar dapat masuk kedalam aplikasi sehingga dapat menerima materi yang akan disampaikan oleh peneliti terkait dengan materi teks berita.



Gambar 4.6 Penyampaian Materi Teks Berita dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz

Berdasarkan gambar diatas, peneliti menyampaikan materi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Pada saat penyampaian materi, peserta dapat melihat materi yang disampaikan peneliti melalui aplikasi Quizizz yang ada di gawai masing-masing peserta didik. Terlihat pada gambar diatas, peserta didik memiliki antusias yang tinggi terhadap media pembelajaran yang digunakan peneliti.



Gambar 4.7 Proses Pembelajaran Siklus III

Berdasarkan gambar diatas terlihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan memperhatikan materi yang disampaikan



Gambar 4.8 Proses Tanya Jawab Siklus III

Pada gambar 4.8 peneliti melakukan sesi tanya jawab guna mendapatkan data keaktifan bertanya dari para peserta didik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP	Kelas/Se m : VIII/1	KD ;; 3.1, 4.1 3.2 , 4.2
Mapel : Bahasa Indonesia	Alokasi :3X40 Menit	Pertemuan ke :1

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami Pengertian teks berita
Mengetahui Unsur-unsur berita (5 W + 1H)

Mengetahui Langkah- langkah menyimpulkan pokok- pokok berita.
Mengetahui Struktur teks berita yang meliputi Kepala berita

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Media Pembelajaran Power Point	Alat	Laptop	Sumber	Buku guru dan siswa, bahan ajar, dan sumber lain yang relevan
-------	-----------------------------------	------	--------	--------	---

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membacakan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Pengertian, ciri ciri dan contoh Teks Berita. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Pengertian, ciri ciri dan contoh Teks Berita. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Pengertian, ciri ciri dan contoh Teks Berita. (Collecting information and Problem solving) Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pengertian, ciri ciri dan contoh Teks Berita, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Mengetahui, , Agustus 2022

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Nip.

Nip.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP	Kelas/Se m : VIII/1	KD ; ; 3.1, 4.1 3.2 , 4.2
Mapel : Bahasa Indonesia	Alokasi : 2X40 Menit	Pertemuan ke : 2

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami Pengertian teks berita
Mengetahui Unsur-unsur berita (5 W + 1H)

Mengetahui Langkah- langkah menyimpulkan pokok- pokok berita.
Mengetahui Struktur teks berita yang meliputi Kepala berita

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz	Alat	Laptop, Handphone.	Sumber	Buku guru dan siswa, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan
-------	--	------	--------------------	--------	---

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) • Guru mengecek kehadiran peserta didik • Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Unsur-unsur dan jenis Berita. (Literasi) 2. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Unsur-unsur dan jenis Berita. (HOTS) 3. Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Unsur-unsur dan jenis Berita. (Collecting information and Problem solving) 4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) 5. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Unsur-unsur dan jenis Berita, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar • Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Mengetahui, , Agustus 2021

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Nip.

Nip.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP	Kelas/Se m : VIII/1	KD ;; 3.1, 4.1 3.2 , 4.2
Mapel : Bahasa Indonesia	Alokasi :3X40 Menit	Pertemuan ke :3

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

Memahami Pengertian teks berita
Mengetahui Unsur-unsur berita (5 W + 1H)

Mengetahui Langkah- langkah menyimpulkan pokok- pokok berita.
Mengetahui Struktur teks berita yang meliputi Kepala berita

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Media	Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz	Alat	Laptop, Handphone.	Sumber	Buku guru dan siswa, bahan ajar, internet, dan sumber lain yang relevan
-------	--	------	--------------------	--------	---

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama (Religious) Guru mengecek kehadiran peserta didik Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membacakan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Pokok-pokok isi suatu berita. (Literasi) Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi Pokok-pokok isi suatu berita. (HOTS) Peserta didik diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Pokok-pokok isi suatu berita. (Collecting information and Problem solving) Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya kemudian ditanggapi peserta didik yang lainnya (Communication) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Pokok-pokok isi suatu berita, Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami (Creativity)
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

I. PENILAIAN (ASESMEN)

Mengetahui, , Agustus 2021

Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Nip.

Ni

DAFTAR PUSTAKA

- Agung setiawan dkk. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794-4801.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arief Sadiman. (2008). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "EDMODO" dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*, VI (2), 99-105.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Eko Putro Widoyoko. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2).
- Juliyanti, N. U. E., Indah, C. H. R., & Hadiwijaya, M. (2021, October). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Implementasi Ulangan Harian Siswa XI-A SMAN 1 Waru-Pamekasan. In *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)* (Vol. 1, No. 1, pp. 145-151).
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lefudin 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: DeePublish.

- 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.
- Magfiroh, A., Turahmat, T., & Wardani, O. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita dengan Model Think Pair and Share (TPS) Menggunakan Media Visual pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Sayung Demak. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 5(2), 1-18.
- Magfiroh, N. W., Kirom, A., & Munif. (2018). Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Al Ghazwah, 2 (2), 207-226.
- Magfiroh, A., Turahmat, T., & Wardani, O. P. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS BERITA DENGAN MODEL THINK PAIR AND SHARE (TPS) MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 3 SAYUNG DEMAK. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 1-18.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Munadi, Yudhi. (2010). Media pembelajaran Jakarta : Gaung persada (GP) press.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*.
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alata Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169-180.
- Nasrullah, A., Ende, E., & Suryadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan media edmodo pada pembelajaran matematika ekonomi terhadap komunikasi matematika. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i1.346>
- Purba, L. S. L. (2020, June). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1567, No. 2, p. 022039). IOP Publishing.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2017.

- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019, June). The use of Quizizz in improving students' grammar understanding through self-assessment. In Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018) (pp. 102-106). Atlantis Press.
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019, June). The use of Quizizz in improving students' grammar understanding through self-assessment. In Eleventh Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2018) (pp. 102-106). Atlantis Press.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (12th ed.). PrenadamediaGroup.
- Seftiani, Rara, Ismah Ismah, and Elis Fatonah. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX." KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 3.2 (2021): 146-154.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi| JIITUJ|, 4(2), 163-173.
- Widoyoko, E.P. 2013. Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019, September). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019 (pp. 362-368).
- Yoni, Acep. 2010. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.