



PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF *EASY TEST MAKER* PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 7 KUPANG

Yonly Adrianus Benufinit^{1*}, Jhon Enstein², Fitry Hestriyani Patola³

^{1,2} Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang

Email: ¹yonlybungsu@gmail.com, ²enstein_j17@yahoo.com, ³fitrypatola02@gmail.com

Abstract. *The lack of use of online-based learning media during learning activities is something that needs to be considered in today's technological developments. Teachers need to optimize various online learning media in order to facilitate and attract students' attention in learning in class and at home. The application of interactive quiz media is one of the steps in introducing students to online learning media. This research is intended to determine students' understanding in the application of interactive quiz media. The purpose of this study was to determine how the process of applying online-based interactive quiz media and to see students' responses to the results of using online-based quiz media in informatics subject learning activities in class XI SMA Negeri 7 Kupang. This research belongs to the type of ex-post facto research (Kerlinger, 1993). In this study, research instruments are needed which include the application of online-based interactive quiz media related to the level of satisfaction and the results of student questionnaires, then the data obtained are processed by inferential analysis. The data collection technique was carried out by means of a questionnaire. In this study, the independent variable (X) is the application of online-based interactive quiz media in learning informatics subjects. For the dependent variable (Y) in this study is student satisfaction when learning using online-based interactive quiz media. The results of the study obtained from the questionnaire calculation of the process of applying online-based interactive quiz media obtained 89% of students at the Sangat Setuju level. Then the results of the calculation of student questionnaires about the satisfaction of online learning on average learning outcomes of 92%. This means that all students are said to be satisfied and successful in using online-based interactive quiz media when learning informatics subjects.*

Keywords: *media, quiz, interactive, online, implementation*

Abstrak. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis online saat kegiatan pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam perkembangan teknologi sekarang ini. Guru perlu mengoptimalkan berbagai media pembelajaran online agar dapat memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam belajar di kelas maupun di rumah. Penerapan media kuis interaktif merupakan salah satu langkah dalam mengenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran online. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam penerapan media kuis interaktif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media kuis interaktif berbasis online dan melihat tanggapan siswa terhadap hasil penggunaan media kuis berbasis online pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran informatika di kelas XI SMA Negeri 7 Kupang. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *ex-post facto* (Kerlinger, 1993). Dalam penelitian ini diperlukan instrumen penelitian yang meliputi penerapan media kuis interaktif berbasis online berkaitan dengan tingkat kepuasan dan hasil angket siswa, kemudian data yang diperoleh diolah dengan analisis inferensial. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner. Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah penerapan media kuis interaktif berbasis online dalam pembelajaran mata Pelajaran informatika. Untuk variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu kepuasan siswa saat pembelajaran menggunakan media kuis interaktif berbasis online. Hasil penelitian didapatkan dari perhitungan angket proses penerapan media kuis interaktif berbasis online diperoleh 89% siswa pada tingkat Sangat Setuju. Kemudian hasil perhitungan angket siswa tentang kepuasan pembelajaran online rata-rata hasil belajar sebesar 92%. Berarti semua siswa dikatakan puas dan berhasil dalam penggunaan media kuis interaktif berbasis online saat pembelajaran mata pelajaran informatika.

Kata Kunci: media, kuis, interaktif, online, penerapan

PENDAHULUAN

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, siswa dituntut untuk dapat memahami dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis *online*, terutama yang berkaitan dengan mengerjakan sebuah *quis* secara *online*. Siswa harus lebih antusias dalam mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mampu petunjuk atau panduan dari media pembelajaran yang ada. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis online khususnya dalam pemberian kuis kepada siswa membuat tenaga pengajar khususnya guru harus mampu mengoptimalkan kemajuan teknologi dalam mendukung semua aktivitas pembelajaran. (Dimas Virgiawan et al., 2018)

Pada mata pelajaran informatika, siswa masih terlihat belum antusias dalam mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru dikarenakan kuis yang diberikan biasanya harus mencatat secara manual. Selain itu, kurangnya perangkat pendukung yang dimiliki, alokasi waktu yang sedikit dalam pemberian kuis, membuat siswa kesulitan dalam memahami dan menjawab soal yang diberikan oleh guru. (Deliany et al., 2019)

Dari hasil pengamatan peneliti tentang kegiatan pembelajaran terutama saat pemberian kuis oleh guru, tingkat pemahaman siswa dalam mengerjakan kuis masih sangat lambat dikarenakan siswa harus mencatat secara manual sehingga alokasi waktu yang diberikan oleh guru tidak cukup. Faktor lain yang mempengaruhi adalah siswa belum pernah diberikan pengenalan akan media kuis interaktif berbasis *online*. (Sulastri et al., 2020) Disamping itu, soal kuis yang diberikan secara lisan membuat siswa juga kesulitan dalam mengerjakan secara cepat sesuai waktu yang ditentukan. Dari kasus tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan Media Kuis Interaktif Easy Test Maker Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Kupang”. Hasil dari penelitian ini diharapkan mendapat respon positif dari siswa setelah penggunaan media kuis interaktif berbasis online dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal kuis yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran. (Wurha et al., 2022)

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penerapan media kujs interaktif berbasis online dalam mendukung kegiatan pembelajaran?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan media kuis interaktif berbasis online dalam kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran Informatika?

Tujuan penelitian ini adalah penggunaan media kuis interaktif berbasis online dalam mendukung kegiatan pembelajaran siswa terutama dalam mengerjakan kuis dalam mata pelajaran Informatika. (Rakasiwi & Wahyuning, 2015) (PUtrawansyah, 2018) Kemudian dilihat bagaimana respon siswa dan tingkat keberhasilan dalam penggunaan media kuis interaktif berbasis online.

Perkembangan teknologi digital membuat pekerjaan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada guna memudahkan *user* dalam bekerja. (Suseno et al., 2020) Dalam pemberian kuis kepada siswa saat kegiatan pembelajaran, penggunaan media kuis interaktif berbasis online yang menarik. Penggunaan media kuis interaktif online dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu memudahkan siswa saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa lebih cepat dan lebih antusias dalam mengerjakan kuis. (Nuraini & Narimo, 2019) Media kuis interaktif dibuat dalam bentuk online sehingga dapat diakses menggunakan *smartphone* atau *laptop*. Oleh karena itu,

dengan adanya penerapan media kuis interaktif diharapkan akan lebih memudahkan siswa dalam mengerjakan soal kuis dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. (Sibagariang, 2019).

METODE

Penelitian-penelitian yang dijadikan bahan perbandingan dan pertimbangan dalam penelitian ini. Terkait dengan penerapan media kuis interaktif berbasis online pada mata Pelajaran Informatika di kelas XI SMA Negeri 7 Kupang, ada beberapa hasil penelitian yang dipakai sebagai pijakan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian dari Bherlianna Emas Susilo, (. et al., 2023) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo”, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada sulitnya siswa memahami mata Pelajaran matematika di SDN Mangunharjo 1. Dari data yang diperoleh didapatkan data bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan layak dengan hasil presentasi sebesar 91%. Pada angket respon siswa, digunakan skala likert untuk menghitung hasil persentase kelayakan media pembelajaran yang dinilai. Hasil uji coba pemakaian terbatas pada 20 siswa yaitu media mudah dipahami dan siswa merasa senang menggunakan media. Media yang dibuat peneliti juga dapat menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam menerima pembelajaran serta membantu pembelajaran semakin kompleks dan dapat menunjang pembelajaran secara maksimal. Hasil uji coba pemakaian pada siswa menandakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *ispring suite* yang dikembangkan adalah media yang layak digunakan sebagai media. Perbedaan kedua penelitian ini adalah penelitian sebelumnya menggunakan model penelitian R&D dan lokasi penelitian di SD, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode *ex-post facto* dan lokasi penelitian pada SMA Negeri 7 Kupang. Persamaan kedua penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kemudian hasil penelitian lain yang dijadikan referensi dalam penelitian ini yaitu penelitian dari Roy Mambu, (Dame et al., 2022) mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa SMK Negeri 2 Tondano” dapat diketahui bahwa penelitian ini menghasilkan penggunaan media video dan media interaktif Quizizz sebagai media pembelajaran pada kelas X-XII Jurusan Akuntansi SMK Negeri 2 Tondano sesuai dengan prosedur metode penelitian *survey*. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat dibuat kesimpulan dari penelitian ini yakni terdapat pengaruh Penggunaan Media Video (X_1) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,921$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,8482$ atau 84,82%, $t_{hitung} = 21,281 > t_{tabel} = 1,98989$ dan $f_{hitung} = 452,938 > f_{tabel} = 3,959$. Yang kedua, terdapat pengaruh Media Interaktif Quizizz (X_2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,753$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,5670$ atau 56,70%, $t_{hitung} = 10,2993 > t_{tabel} = 1,98969$ dan $f_{hitung} = 105,669 > f_{tabel} = 3,959$. Dan yang ketiga yaitu terdapat pengaruh penggunaan Media video (X_1) dan Interaktif Quizizz (X_2) terhadap motivasi belajar (Y) pada siswa SMK Negeri 2 Tondano, maka diperoleh $r = 0,927$ dengan koefisien determinasi sebesar $r^2 = 0,8593$ atau 85,93%, $f_{hitung} = 248,422 > f_{tabel} = 3,111$. Perbedaan kedua penelitian ini adalah subjek penelitian sebelumnya di SMK Negeri Tondano dan populasi penelitian adalah tiga kelas. Sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian di SMA N 7 Kupang dan populasi adalah satu kelas. Persamaan kedua penelitian ini adalah sama-sama membuat media kuis interaktif.

Hasil penelitian lainnya yaitu penelitian dari Dini Apriliyani tentang “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (*Online*) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP Unesa”(Apriliyani & Khotimah, 2021) diketahui bahwa penelitian ini media pembelajaran yang membuat peserta didik tidak bosan saat kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang ada di dalam penelitian ini bahwa, implementasi aplikasi *quizizz* dapat memberikan sebuah pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa, salah satunya yaitu peserta didik mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 67,14, sedangkan untuk nilai rata-rata pretest sebesar 53,36, selain itu dari uji uji hipotesis menunjukkan bahwa, nilai *t-hitung* yang di dapatkan peserta didik $10,782 >$ dari 2,019, dengan nilai probabilitas nilai *P Value* $0,000 <$ dari 0,05 yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah ada pengaruh terhadap peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yang ada di SMP Laboratorium YDWP Unesa. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperiment one group pre-test-posttest* sedangkan penelitian kali ini menggunakan metode penelitian survey dengan pendekatan *ex-post facto*. Sedangkan persamaan kedua penelitian yaitu sama-sama membuat media kuis interaktif.

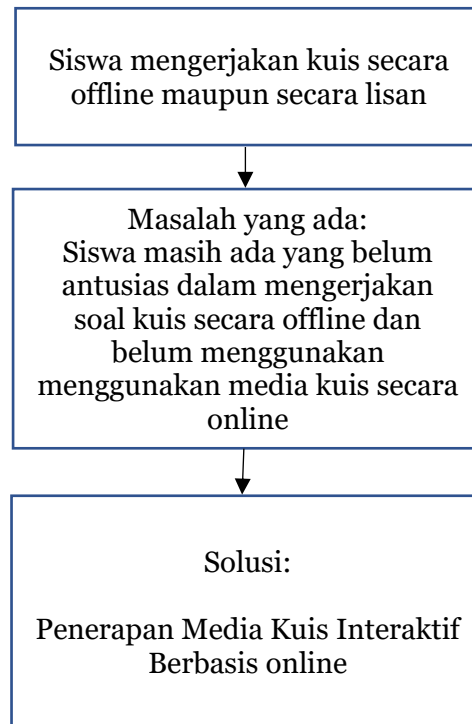
Metode *ex-post facto* merupakan metode penelitian yang bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.(Widiarto, 2013) Kemudian desain dalam penelitian ini yaitu desain *cross-sectional* dimana survei dilakukan terhadap responden dalam jangka waktu yang pendek.(Sappaile, 2010)

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian kali ini lebih diutamakan sebagai bentuk penerapan media kuis interaktif berbasis online kepada para siswa. Media kuis digunakan untuk membuat siswa dapat mengerjakan soal menggunakan perangkat teknologi yang ada.

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian diperlukan untuk menentukan arah penelitian agar penelitian ini fokus pada hal-hal yang akan diteliti. Penerapan media kuis interaktif berbasis online sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk diterapkan ke siswa. Siswa dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang ada dalam mendukung kegiatan pembelajaran.(Sebagai et al., 2012)

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 7 Kupang, khususnya pada mata pelajaran Informatika kelas XI siswa harus bisa menguasai beberapa aplikasi dan media pembelajaran berbasis online dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, beberapa kendala yang ada yakni tingkat pemahaman siswa tentang materi kuis secara online masih sangat rendah dikarenakan siswa belum bisa secara cepat mengakses perangkat teknologi yang ada. Faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya pengenalan media pembelajaran berbasis online kepada siswa. Selama ini kuis dilakukan secara offline maupun secara lisan. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan implementasi media kuis interaktif agar dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan soal kuis yang diberikan oleh guru. (Tkj & Rao, n.d.)



Gambar 1. Alur Penelitian

2.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini dilakukan observasi langsung untuk mengetahui dan mengumpulkan data dari penerapan media kuis interaktif berbasis *online* dalam mendukung kegiatan pembelajaran siswa untuk mata pelajaran Informatika pada kelas XI SMA Negeri 7 Kupang, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket oleh siswa. (Hasanah, 2017)

Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi:

- a) Data Primer yaitu data yang diperoleh dari angket.
- b) Data Sekunder adalah observasi atau pengamatan peristiwa penggunaan media kuis interaktif.

Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran angket berupa daftar pertanyaan yang disusun sesuai dengan tujuan penelitian. Susunan daftar pertanyaan berisikan tentang pilihan bahasa responden dengan merumuskan pertanyaan siapa berbicara kepada siapa, apa topik pembicaraannya dan dalam situasi apa. Kemudian dilakukan dengan tujuan mengamati partisipan, pencatatan percakapan, catatan harian, serta kajian kasus.

2.3 Analisa Data

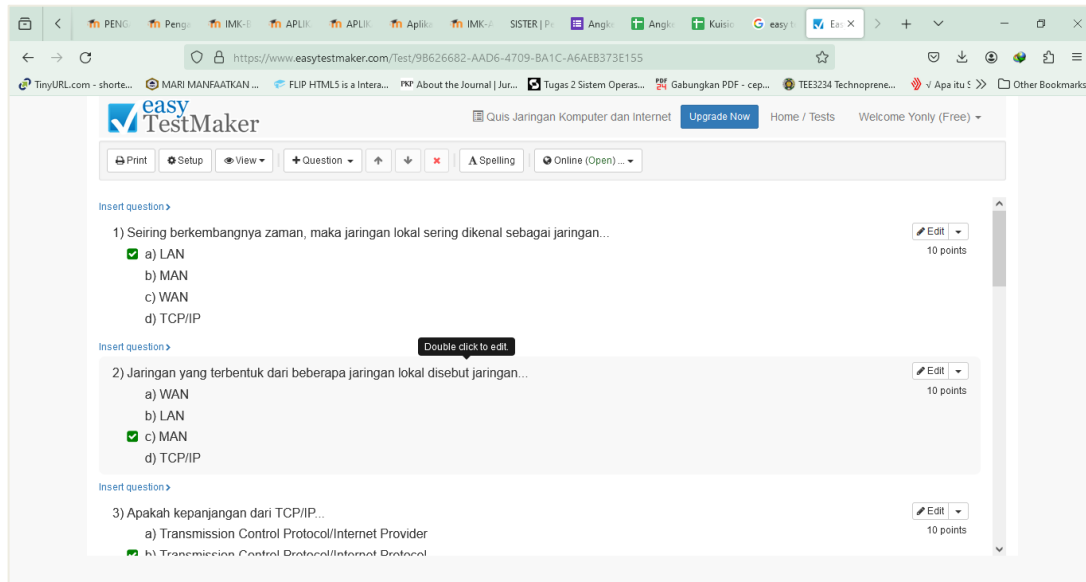
Analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah berdasarkan data yang diperoleh. (Sakone & Ristanto, 2022) Analisis yang digunakan dalam mengolah data dalam penelitian ini yaitu analisis inferensial. Data dari variabel penerapan media kuis interaktif berbasis *online* diambil dengan kuesioner, dan data dari variabel sikap antusiasme siswa diambil dengan kuesioner yang kedua. Data yang diperoleh diolah dengan analisis inferensial untuk dapat diketahui adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. (Nasution, 2017).

HASIL PENELITIAN

3.1. Hasil

Dalam penelitian ini ada 2 (dua) hal yang dijadikan tujuan utama yaitu :

- Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan media kuis interaktif berbasis *online* (Kurniasih, 2014)
- Untuk mengetahui antusiasme siswa setelah menggunakan media kuis interaktif berbasis *online* saat kegiatan pembelajaran. (Azhar & Destari, 2018)

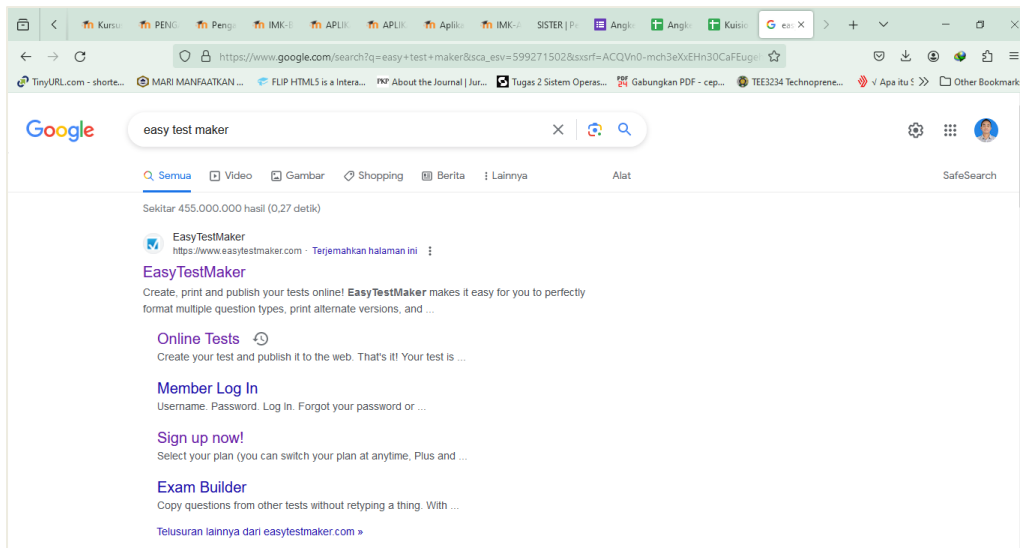


Gambar 2. Tampilan halaman media kuis interaktif di *easy text maker*

Setelah dilakukan pengisian angket secara *online* maka didapatkan hasil angket tanggapan siswa terhadap penerapan media kuis interaktif berbasis *online* diperoleh 89% siswa pada tingkat Sangat Setuju. Hasil angket *online* tentang sikap antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran secara *online* diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 92%.

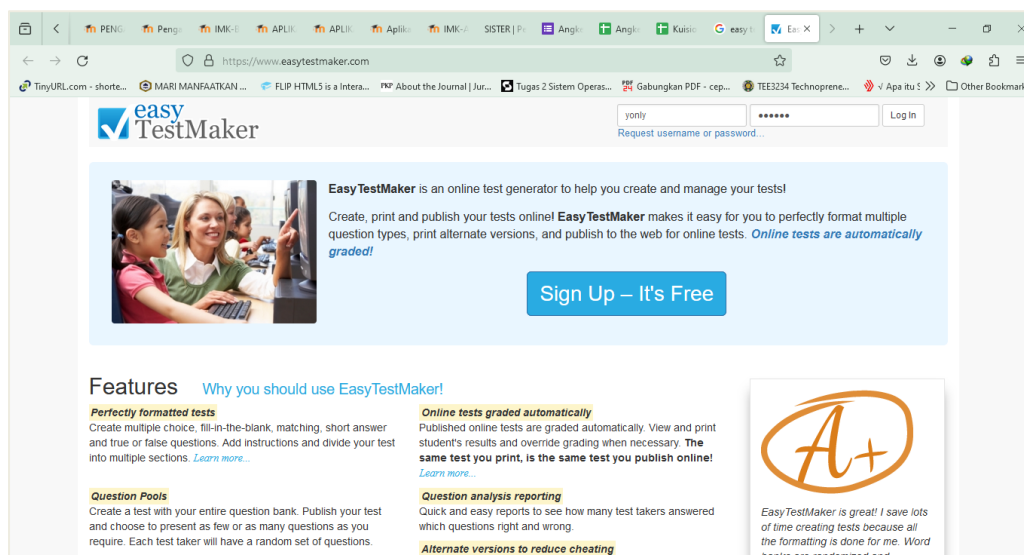
3.2. Proses Penelitian

Proses penerapan media kuis interaktif berbasis *online* dilakukan dengan menggunakan *platform Easy Text Maker* dalam membuat soal kuis.



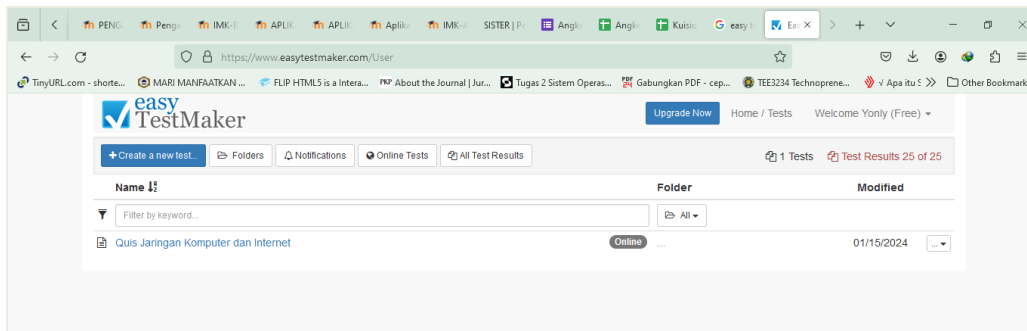
Gambar 3. Tampilan halaman untuk mengakses *Easy Text Maker*

Gambar 3. Menunjukkan tampilan awal dalam mengakses situs *platform Easy Text Maker*. Masuk ke kotak pencarian di *google* lalu ketik *Easy Text Maker* maka akan diarahkan ke *website Easy Text Maker*.



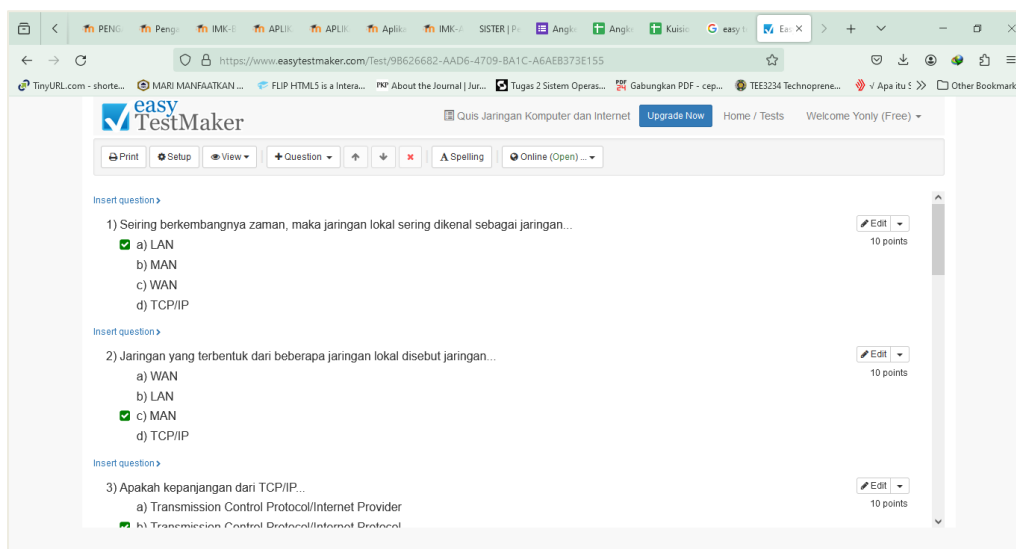
Gambar 4. Tampilan halaman *login Easy Text Maker*

Gambar 4. Menunjukkan tampilan halaman *login Easy Text Maker*, halaman untuk *user* melakukan *login* atau membuat akun baru. Untuk penelitian kali ini menggunakan yang *free*.



Gambar 5. Tampilan halaman beranda *Easy Text Maker* untuk membuat soal kuis

Gambar 5. Menunjukkan halaman beranda *Easy Text Maker* yang digunakan untuk membuat soal kuis interaktif. Halaman ini menyediakan beberapa pilihan seperti *Create a New Test*, *Folders*, *Online Test*, dan *Results*.



Gambar 6. Tampilan halaman membuat soal kuis interaktif

Gambar 6. Menunjukkan langkah membuat soal media kuis interaktif beserta jawaban. Untuk penelitian kali ini soal diambil dari materi Jaringan komputer dan internet pada mata Pelajaran informatika kelas XI SMA Negeri 7 Kupang.

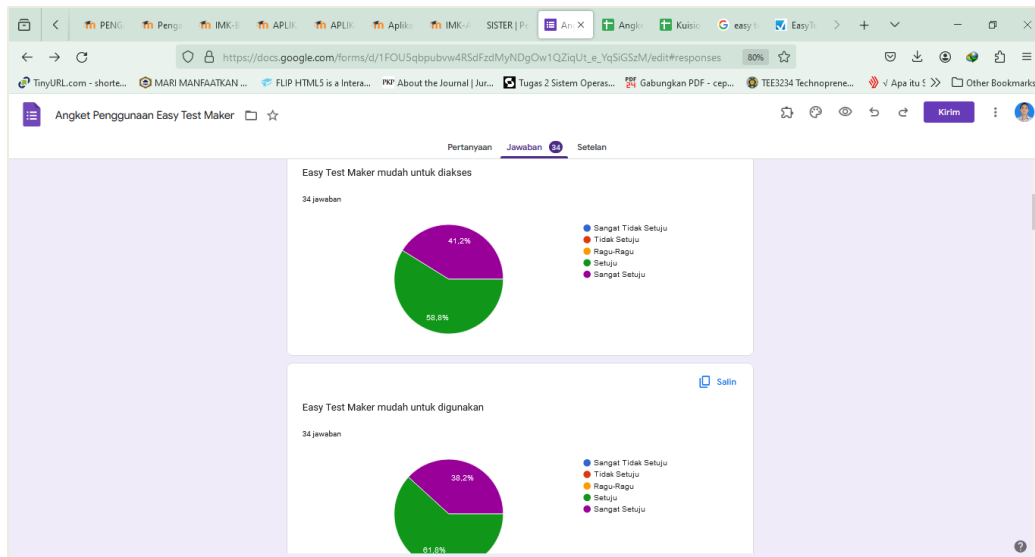
PEMBAHASAN

a. Mengetahui proses penerapan media kuis interaktif berbasis *online*

Dalam mencapai tujuan yang pertama yaitu membuat angket *online* untuk mengetahui proses penerapan media kuis interaktif berbasis *online* dijelaskan sebagai berikut:

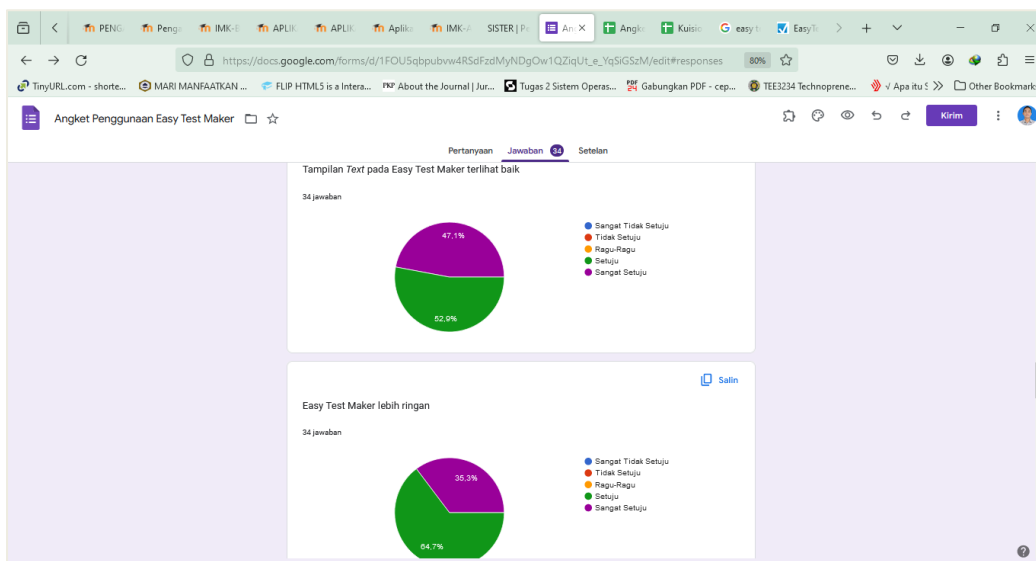
- 1) Membuat indikator angket proses penerapan media kuis sebanyak 20 indikator
- 2) Menggunakan *google form* dalam membuat angket *online* (*Google Form*, n.d.)
- 3) Siswa dapat mengisi angket *online*
- 4) Hasil rekapitulasi angket *online* langsung bisa diketahui progress dan *reportnya*

Berikut ini adalah hasil pengisian angket oleh siswa secara *online* dengan 34 (tiga puluh empat) responden dengan uraian sebagai berikut:



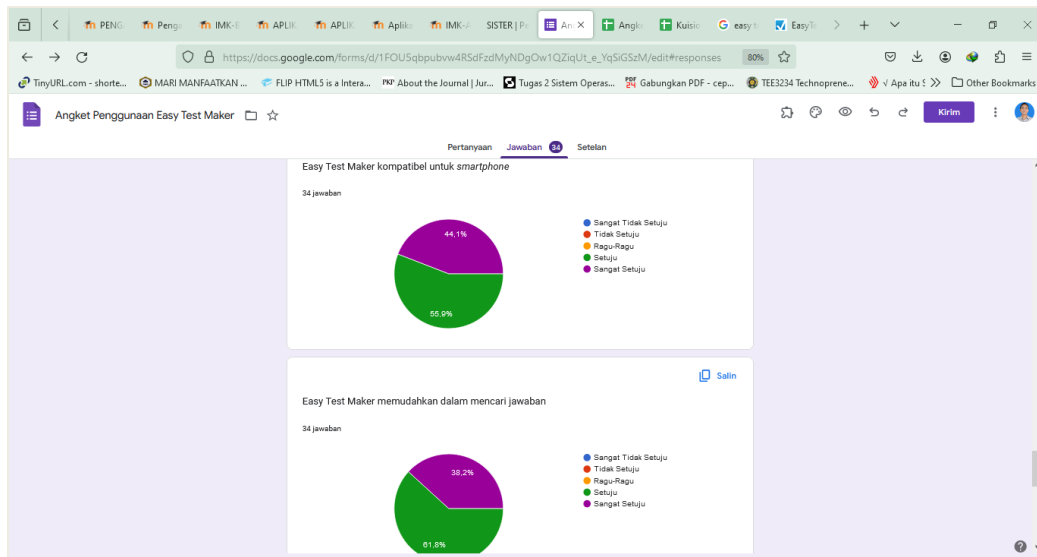
Gambar 7. Angket penerapan media kuis indikator 1-2

Dari aspek indikator (1) kemudahan dalam mengakses media kuis interaktif berbasis *online* diperoleh 58,8% siswa sangat setuju dan 41,2% setuju artinya penggunaan media kuis interaktif *Easy Text Maker* mudah untuk diakses, kemudian indikator (2) media kuis interaktif *Easy Text Maker* sangat mudah digunakan dengan 61,8% siswa menyatakan sangat setuju dan 38,2% menyatakan setuju artinya *Easy Text Maker* mudah untuk digunakan.



Gambar 8. Angket penerapan media kuis indikator 8-9

Dari aspek indikator (8) tampilan teks pada *Easy Text Maker* terlihat baik diperoleh 52,9% siswa sangat setuju dan 47,1% setuju artinya tampilan teks pada halaman media kuis interaktif sesuai dengan yang dibutuhkan, kemudian indikator (9) Platform *Easy Text Maker* lebih ringan diakses sebanyak 64,7% menyatakan sangat setuju dan 35,3% siswa menyatakan setuju halaman *Easy Text Maker* sangat ringan digunakan dan diakses menggunakan laptop maupun *smartphone*.



Gambar 9. Angket tanggapan mahasiswa indikator 17-18

Dari aspek indikator (17) *Easy Text Maker* kompatibel untuk *smartphone* diperoleh 55,9% siswa sangat setuju dan 44,1% setuju artinya *Easy Text Maker* dapat berjalan di *smartphone* dengan baik, kemudian indikator (18) *Easy Text Maker* memudahkan siswa dalam mencari jawaban, sebanyak 61,8% menyatakan sangat setuju dan 38,2% setuju artinya *Easy Text Maker* memudahkan siswa dalam mencari jawaban dan mengerjakan soal kuis..

Dari rata-rata proses penerapan media kuis interaktif berbasis online menggunakan *Easy Text Maker* ini sebesar 90% mahasiswa pada tingkat Sangat Setuju.

Tabel 1. Hasil angket *online* tentang penerapan media kuis interaktif *Easy Text Maker* berbasis *online*

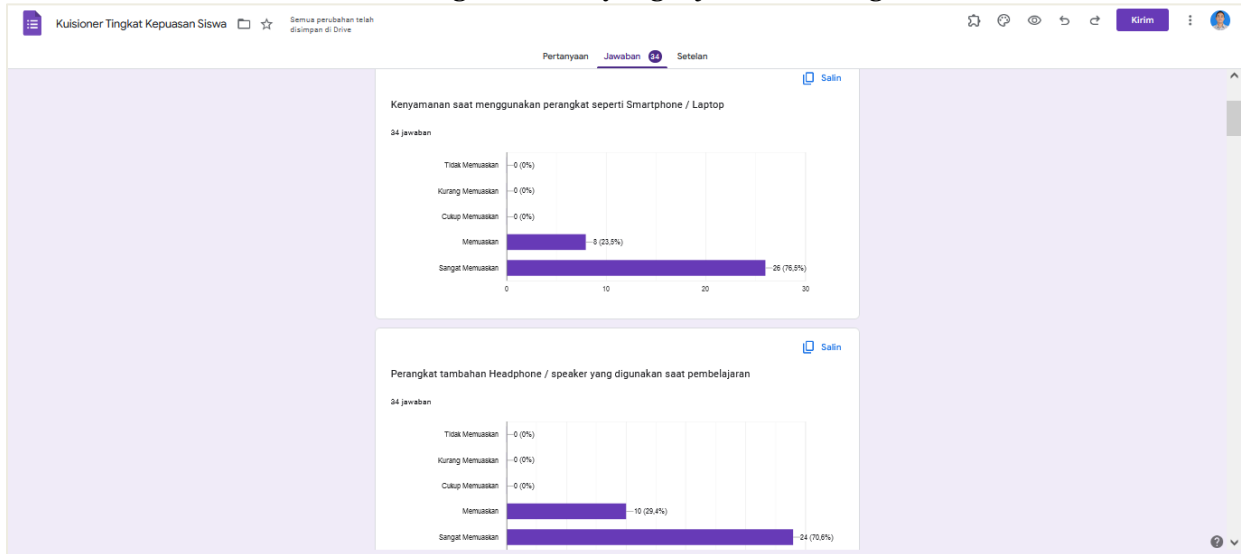
Indikator	Persentase
Cepat Tanggap	85%
Kehandalan	89%
Jaminan	87%
Empathy	91%
Tangibles	91%
Rata-rata	89%
Kriteria	Sangat Setuju

b. Mengetahui sikap antusiasme siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *online* dalam kegiatan pebelajaran.

Dalam mencapai tujuan yang kedua yaitu membuat angket untuk mengetahui sikap antusiasme siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *online* pada saat kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut: (KBBI, n.d.)

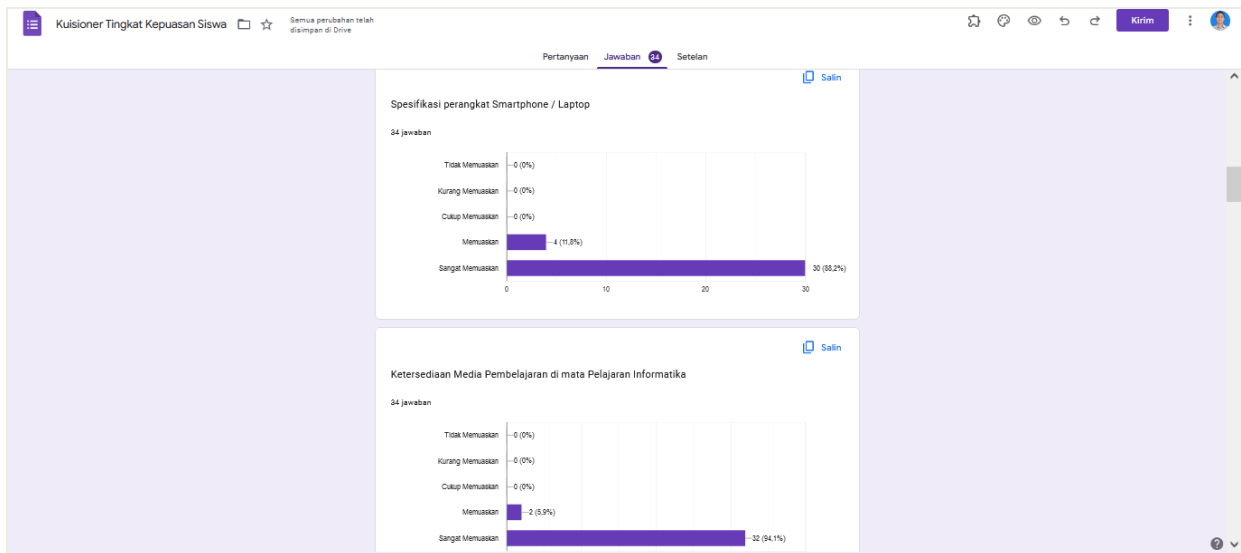
- 1) Membuat indikator angket sikap antusiasme siswa sebanyak 20 indikator
- 2) Menggunakan google form dalam membuat angket *online*
- 3) Siswa dapat mengerjakan angket *online*
- 4) Hasil rekapitulasi angket *online* langsung bisa diketahui progress dan *reportnya*.

Berikut ini adalah hasil angket *online* yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 10. Angket *online* tentang kenyamanan menggunakan perangkat *smartphone* atau laptop dan perangkat tambahan *headphone* dan *speaker* saat pembelajaran.

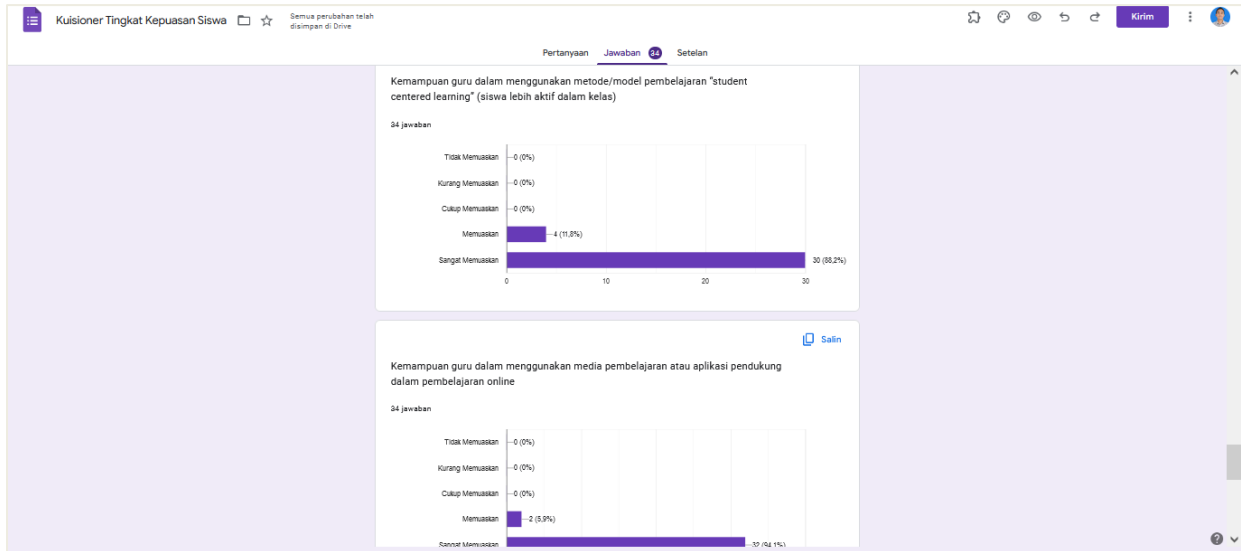
Dari hasil pengisian angket oleh siswa pada indikator (1) kenyamanan menggunakan *smartphone* atau laptop diketahui 76,5% siswa mengatakan Sangat Memuaskan dan 23,5% pada pilihan Memuaskan sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat puas dengan penggunaan media pembelajaran dan perangkat teknologi saat kegiatan pembelajaran. Kemudian pada indikator (2) Penggunaan perangkat tambahan *headphone* atau *speaker* saat kegiatan pembelajaran 70,6% siswa memilih Sangat Memuaskan dan 29,4% pada tingkat Memuaskan sehingga disimpulkan bahwa penggunaan perangkat tambahan seperti *speaker* atau *headphone* dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi.



Gambar 11. Angket *online* tentang spesifikasi perangkat *smartphone* atau laptop dan ketersediaan media pembelajaran di mata pelajaran Informatika

Dari hasil pengisian angket indikator (4) tentang spesifikasi perangkat *smartphone* atau laptop yang digunakan saat pembelajaran didapatkan hasil 88,2% memilih Sangat

Memuaskan dan 11,8% pada pilihan Memuaskan, kemudian pada indikator (5) penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika 94,1% siswa memilih Sangat Memuaskan dan 5,9% pada pilihan Memuaskan jadi dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat mendukung kegiatan pembelajaran.



Gambar 12. Angket *online* tentang metode pembelajaran dan kemampuan penggunaan media pembelajaran oleh guru

Hasil pengisian angket untuk indikator (17) kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *student centered learning* 88,2% siswa memilih Sangat Memuaskan dan 11,8% siswa memilih Memuaskan jadi dapat dikatakan kegiatan pembelajaran berfokus pada siswa, kemudian indikator (18) kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis online 94,1% siswa memilih Sangat Memuaskan dan 5,9% pada pilihan Memuaskan sehingga disimpulkan bahwa siswa mendukung dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari hasil angket online siswa tentang sikap antusiasme siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *online* saat kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 92% dan dikategorikan sangat memuaskan. Berarti semua siswa dikatakan antusias dan puas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online saat kegiatan pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil angket *online* tentang sikap antusiasme siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis online saat kegiatan pembelajaran

Indikator	Persentase
Sarana dan prasarana	91%
Kehandalan guru	93%
Sikap tanggap guru	93%
Jaminan/perlakuan pada siswa	90%
Pemahaman siswa	93%
Rata-rata	92%
Kriteria	Sangat Memuaskan

SIMPULAN

Penggunaan media kuis interaktif berbasis *online* menggunakan *Easy Text Maker* saat kegiatan pembelajaran membuat siswa lebih mudah dalam mengerjakan soal kuis yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dengan adanya respon siswa setelah penggunaan media kuis interaktif berbasis *online* menggunakan *platform Easy Text Maker*. Dari hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis *online* mendapat tanggapan positif dari siswa. Hasil angket proses penerapan media kuis interaktif berbasis *online* diperoleh rata-rata 89% siswa pada tingkat Sangat Setuju. Kemudian hasil angket siswa tentang sikap antusiasme dalam penggunaan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran di kelas diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 92%. Berarti semua siswa dikatakan antusias dan puas dalam penggunaan media kuis interaktif berbasis *online* saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran Informatika. Untuk meningkatkan kesan positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran berbasis *online* di kelas, maka perlu ada pengembangan dengan penambahan perangkat pendukung pembelajaran seperti *tablet, smartphone* atau *laptop* sehingga memudahkan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis *online*. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang efektif oleh guru dapat menambah motivasi dan minat belajar siswa terutama media pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan media kuis interaktif ini dengan menambahkan variasi pada pembuatan soal seperti menyisipkan gambar atau animasi pada soal kuis.

DAFTAR RUJUKAN

- B. E. S., . D. Y. K., & . F. J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Di SDN Mangunharjo 1 Kota Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(3), 622–633. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1077>
- Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54–68. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>
- Azhar, A. H., & Destari, R. A. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Konsumen Memilih Air Yang Layak Minum Dalam Kemasan Galon Dengan Metode ANP. *IT Journal*, 6(2), 174–183.
- Dame, J. M., Wuisang, J., & Mambu, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Dan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Smk Negeri 2 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 109–117. <https://doi.org/10.53682/literacyjpe.v3i1.4049>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Dimas Virgiawan, M., Marlina, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42. www.e-learning.unsri.ac.id
- Google Form. (n.d.). <https://docs.google.com/forms/u/o/>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- KBBI. (n.d.). *Responsif*. <https://kbbi.web.id/responsif>
- Kurniasih, E. (2014). Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap layanan tutorial online mata

- kuliah kurikuler matematika SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nuraini, I., & Narimo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62–71.
- PUtrawansyah, F. (2018). Multimedia Pembelajaran Simulasi Instalasi Sistem Operasi Windows Dan Software Pendukung Pada Mata Kuliah Praktikum Sistem Operasi Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(02), 70–83. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i02.33>
- Rakasiwi, S., & Wahyuning, S. (2015). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN METODE VISUALISASI UNTUK KELAS X TKJ PADA KOMPETENSI KEAHLIAN MERAKIT PERSONAL COMPUTER (PC) DI SMK BINA NUSANTARA SEMARANG*. *Snik*, 255–266.
- Sakone, M. J., & Ristanto, R. D. (2022). Aplikasi Permohonan Kebutuhan Surat Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Direktorat Psdm Uts). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 5(2), 178–186.
- Sappaile, B. I. (2010). *Konsep Penelitian Ex-Post Facto*. 1, 105–113.
- Sebagai, D., Guna, S., & Pendidikan, G. S. (2012). *Instalasi Sistem Operasi Di SMK Negeri 2 Pengasih . September*.
- Sibagariang, F. (2019). Implementasi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Media Video Tutorial Kelas XI SMK Tritech Informatika Medan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 78–86.
- Sulastri, D., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 910-914, 910–914.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Tkj, J., & Rao, S. (n.d.). *Penerapan Software Virtualbox Dalam Pelajaran Menginstal Sistem Operasi Kelas X Jurusan TKJ SMKN 1 Rao Selatan*.
- Widiarto. (2013). *Penelitian Ex Post Facto*. 1–8.
- Wurha, E., Wariani, T., & Tukan, M. B. (2022). *Pengaruh Sikap Responsif Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 1(1), 33–42.