



Penerapan Model ASSURE dengan Menggunakan Media Quizwhizzer dalam Pembelajaran Menganalisis Sistematika dan Kebahasaan Karya Ilmiah Kelas XI

Fitri Andriani¹, Dina Luluk Kamalia², Muhammad Ridho³, Lilik Hariyanti⁴,
Aji Utomo⁵, Asep Purwo Yudi Utomo⁶, Diyamon Prasadha⁷

^{1,2,3,4,5}PPG Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

^{6,7}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

fi3.andriani.fa@gmail.com, dinalulukkamalia14@students.unnes.ac.id,
ridhokeren65@gmail.com, lilikhariyanti924@gmail.com, ajiutomo2000@gmail.com,
aseppyu@mail.unnes.ac.id, diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id

Abstract

The skills to analyze systematics and language of scientific work are very important for students to master. However, based on observations, several Indonesian language teachers at SMAN 4 Semarang still apply teacher-dominated learning, namely lectures and power points as learning media which make learning not student centered so that when participating in learning the students feel bored. Therefore, the ASSURE model was tested using Quizwhizzer media in learning to analyze the systematics and language of scientific work in class XI.MIPA3 SMAN 4 Semarang with the aim of creating student-centered learning, increasing student interest in learning and activeness, and optimizing student learning outcomes. This research method is descriptive qualitative with test and non-test instruments (questionnaire). Test instruments are used with test techniques as material for analyzing the effectiveness of the learning process. While the non-test technique is used with observation and questionnaire techniques as material for analyzing the characteristics of students and assessing the effectiveness of the learning process. The results of this study can be concluded that the ASSURE model with Quizwhizzer media is appropriately applied in learning to analyze the systematics and language of scientific work. The results of this study are useful as reference material in choosing learning models and media, especially learning models and media to analyze the systematics and language of scientific work.

Keywords: ASSURE, Quizwhizzer, systematics of scientific work, language of scientific work, instructional media

Abstrak

Keterampilan menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah sangat penting dimiliki oleh siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi, beberapa guru bahasa Indonesia di SMAN 4 Semarang masih menerapkan pembelajaran yang didominasi oleh guru, yaitu ceramah dan *power point* sebagai media pembelajarannya yang membuat pembelajaran tidak bersifat *students centered* sehingga ketika mengikuti pembelajaran siswa merasa bosan. Oleh karena itu, diujicobakan pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan model ASSURE dan media Quizwhizzer di kelas XI.MIPA1 SMAN 4 Semarang dengan tujuan menciptakan pembelajaran *students centered*, meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa, serta mengoptimalkan hasil belajar siswa. Metode penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan instrument tes dan nontes (angket). Instrumen tes digunakan dengan teknik tes sebagai bahan analisis efektifitas proses pembelajaran. Sedangkan teknik

nontes digunakan dengan teknik angket sebagai bahan untuk analisis karakteristik siswa dan menilai efektivitas proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini yaitu model ASSURE dengan media Quizwhizzer tepat diterapkan dalam pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Hasil ini bermanfaat sebagai bahan referensi dalam memilih model dan media pembelajaran, khususnya model dan media pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah.

Kata Kunci: ASSURE, Quizwhizzer, sistematika karya ilmiah, kebahasaan karya ilmiah, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Siswa perlu dilatih untuk berpikir tingkat tinggi. Salah satu kegiatan yang melatih berpikir tingkat tinggi yaitu kegiatan menganalisis. Hal ini selaras dengan pandangan Sofyan (2019, p.16) bahwa berpikir tingkat tinggi atau HOTS dapat dilakukan melalui kegiatan menganalisis (*analyzing-C4*), mengevaluasi (*evaluating-C5*), dan mengkreasi (*creating-C6*). Pembelajaran menganalisis yang mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi ini tidak terkecuali pada materi KD 3.15 kelas XI SMA/SMK/MA/MAK yang berbunyi menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah.

Keterampilan menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah ini perlu diajarkan sebagai bekal keterampilan lanjutannya, yaitu menulis karya ilmiah. Karya ilmiah dapat dikatakan baik apabila dalam penulisannya mengikuti kaidah-kaidah penulisan yang berlaku, yang diantara yaitu sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Sebab, menurut Rahim (2020, p.2) ciri karya ilmiah yaitu memiliki struktur sajian yang ketat, komponen dan substansi yang sesuai dengan jenisnya, sikap penulis yang objektif, dan penggunaan kaidah kebahasaan tertentu. Oleh karena itu, keterampilan ini sangat penting untuk dikuasai siswa.

Namun, berdasarkan hasil observasi, beberapa guru mapel bahasa Indonesia di SMAN 4 Semarang masih menerapkan pembelajaran yang didominasi oleh guru, yaitu ceramah. Begitu juga media yang digunakan. Media yang digunakan hanyalah menggunakan *power point*. Kedua hal ini membuat pembelajaran tidak bersifat *students centered* yang menyebabkan siswa bosan atau kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, pendidik diharapkan mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan, seperti menggunakan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa (Yuniartanti et al., 2023, p.114). Permasalahan atau kondisi tersebut harus diatasi karena jika kondisi tersebut dibiarkan akan berdampak kepada siswa terkait dengan menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah yang belum optimal.

Menurut Arianti (2019, p.132-133) meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dan metode yang tepat dan menarik juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pendapat Arsyad (dalam Firmadani, 2020, p.95) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat minat belajar siswa meningkat. Dasmo, Lestari, dan Alamsyah (2020, p.100) menambahkan bahwa minat, motivasi, keaktifan, dan kreativitas siswa akan meningkat dengan digunakannya media pembelajaran yang menarik. Sementara, menurut Ningsih, Halim, Hanafi, dan Dahlan (2022, p.193) semangat dan minat siswa untuk berpartisipasi dalam aktifitas belajar yang lengkap dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran. Media pembelajaran juga berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa Ketika proses pembelajaran (Daryanto dalam Hadana et al., 2023, p.127).

Berdasarkan hal tersebut, diujicobakan pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan model ASSURE dengan menggunakan media Quizwhizzer di kelas XI SMAN 4 Semarang. Model pembelajaran ASSURE bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini terdiri atas beberapa tahapan, dimulai dari menganalisis karakter siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, serta memilih metode dan media (Muzakki et al., 2021, p.4). Bajracharya (dalam Darlis & Movitaria, 2021, p.2365) menambahkan bahwa model ASSURE membuat siswa aktif dalam belajar sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif, efisien, menarik, serta menyenangkan bagi siswa. Sementara, Quizwhizzer merupakan media pembelajaran berbasis *game*. Menurut Alfianistiawati, dkk (2022, p.700) media pembelajaran ini mampu menunjang interaksi dalam pembelajaran, khususnya antara siswa dan pendidik. Dengan adanya interaksi antara siswa dan pendidik, pembelajaran akan menjadi berpusat pada siswa atau *students centered*.

Penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui pengaruh model pembelajaran ASSURE dengan media Quizwhizzer terhadap keterampilan siswa dalam menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah, motivasi dan minat belajar, serta keaktifan siswa. Selain itu, penelitian dilakukan untuk membuktikan apakah dengan menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer dapat menciptakan pembelajaran *students centered*. Dengan demikian, permasalahan yang berupa pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan *teacher centered* yang menjadikan bosan pada peserta atau minimnya minat siswa dalam pembelajaran dapat segera teratasi.

Terdapat penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu tentang model pembelajaran ASSURE antara lain penelitian yang telah dilakukan oleh Niswatin, Zainiyati, Hana, dan Hamid (2021); Muzakki, Zainiyati, Rahayu, dan Khotimah (2021); dan Palahudin & Ruswandi (2021). Sementara, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media Quizwhizzer antara lain penelitian yang dilakukan oleh Fajiah, Nuryadi, dan Marhaeni (2022) serta Alfianistiawati, Istifayza, Prakris, Fitri, & Apriyadi (2022).

Pertama yaitu penelitian telah dilaksanakan oleh Niswatin, Zainiyati, Hana, dan Hamid (2021) dengan judul “Desain Pembelajaran Model ASSURE pada Materi Al-Qur’an Hadits Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama penerapan model ASSURE yang diteliti. Sementara, perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut, model pembelajaran ASSURE diterapkan pada pembelajaran Al-Qur’an Hadits kelas V SD dengan metode penelitian R&D, sedangkan dalam penelitian ini pada mapel bahasa Indonesia kelas XI SMA dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Selain itu, video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dipakai pada penelitian tersebut, sedangkan penelitian ini memakai Quizwhizzer sebagai media pembelajarannya.

Kedua yaitu penelitian yang telah dilaksanakan oleh Muzakki, Zainiyati, Rahayu, dan Khotimah (2021) dengan judul “Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mapel Al-Qur’an Hadits”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya berupa penerapan model ASSURE yang diteliti dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sementara, perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut, model pembelajaran ASSURE diterapkan pada pembelajaran Al-Qur’an Hadits, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada mapel bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan pada penelitian tersebut yaitu multimedia, sedangkan pada penelitian ini yaitu Quizwhizzer.

Ketiga yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Palahudin dan Ruswandi (2021) dengan judul “Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Online dengan Model ASSURE”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya yang diteliti berupa penerapan model ASSURE dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Sementara, perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut, model pembelajaran ASSURE diterapkan pada pembelajaran PAI kelas VII

SMP, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada mapel bahasa Indonesia kelas XI SMA. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini yaitu Quizwhizzer.

Keempat yaitu penelitian yang telah dilaksanakan oleh Faijah, Nuryadi, dan Marhaeni (2022) dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya yang diteliti berupa penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer. Sementara, perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut, media pembelajaran Quizwhizzer diterapkan pada pembelajaran Teorema Phytagoras kelas VIII SMP, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada mapel menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah kelas XI SMA dengan model pembelajaran ASSURE. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan penelitian eksperimen, sedangkan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dipakai pada penelitian ini.

Kelima yaitu penelitian yang telah dilaksanakan oleh Alfianistiawati, Istifayza, Prakris, Fitri, & Apriyadi (2022) dengan judul “Implementasi Quizwhizzer sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X dan XI SMAN 8 Malang”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya yang diteliti berupa media pembelajaran Quizwhizzer. Sementara, perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut, media pembelajaran Quizwhizzer diterapkan pada pembelajaran sosiologi kelas X dan XI SMA, sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada mapel menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah kelas XI SMA dengan model pembelajaran ASSURE. Selain itu, penelitian tersebut menggunakan penelitian R&D, sedangkan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dipakai pada penelitian ini.

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk ilmu pengetahuan maupun masyarakat. Bagi ilmu pengetahuan, penelitian ini dapat menyumbang pengetahuan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran ASSURE dengan media Quizwhizzer pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Bagi masyarakat, khususnya pendidik dan siswa, hasil penelitian bermanfaat sebagai bahan referensi ketika pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran, khususnya model dan media pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ialah deskriptif kualitatif. Dengan metode ini, peneliti pertamanya menyusun instrumen penelitian. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen, yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes yang berupa tes tertulis digunakan dengan teknik tes. Teknik tes digunakan dua kali, yaitu untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas XI MIPA 1 dan kelas XI MIPA 9. Hasil tes ini digunakan sebagai bahan *Evaluate and Revise* (menilai efektivitas proses pembelajaran). Sementara, instrumen nontes berupa lembar angket yang digunakan dengan teknik angket. Hasil dari teknik nontes ini digunakan untuk *Analyze Learners* (analisis karakteristik siswa) dan *Evaluate and Revise* (menilai efektivitas proses pembelajaran).

Setelah itu, peneliti mengumpulkan data penelitian melalui tiga tahapan. Tahap pertama yaitu melakukan *pretets* dan menyebarkan angket yang berupa googleform. Tahap yang kedua, yaitu peneliti memberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran ASSURE dan media Quizwhizzer pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah pada kelas XI MIPA 1 dan pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan model dan media pembelajaran konvensional pada kelas XI MIPA 9. Tahap yang ketiga, yaitu peneliti melakukan *posttest* pada kedua kelas.

Penelitian ini memperoleh data yang terdiri atas deskripsi motivasi dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer, hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 yang menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer dan kelas XI MIPA 9 yang tidak menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer, kemampuan awal kelas XI MIPA 1, serta gambaran dari gaya belajar siswa kelas XI MIPA 1. Dalam analisis data, dideskripsikan implementasi dan hasil pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan menerapkan model ASSURE dan menggunakan media Quizwhizzer pada siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Semarang mulai dari tahap *Analyze Learners; State Objectives; Select Methods, Media, and Material; Utilize Media and Materials; Require Learner Participation*; sampai *Evaluate and Revise*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ASSURE terdiri atas enam tahapan. Keenam tahapan tersebut yaitu *Analyze Learners* (Analisis Karakteristik Siswa); *State Objectives* (Penentuan Tujuan Pembelajaran); *Select Methods, Media, and Material* (Pemilihan Metode, Media, Bahan Ajar); *Utilize Media and Materials* (Pemanfaatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran); *Require Learner Participation* (Melibatkan Siswa dalam Proses Pembelajaran); dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). Berikut hasil pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan menerapkan keenam langkah model ASSURE menggunakan media Quizwhizzer dalam di kelas XI SMAN 4 Semarang.

1. *Analyze Learners* (Analisis Karakteristik Siswa)

kebutuhan siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Semarang dilakukan dengan analisis spesifik siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Dewi (2021, p.256) bahwa karakteristik, gaya belajar, dan kecerdasan siswa harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan media pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, dan evaluasi yang tepat untuk siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Semarang. Adapun karakteristik siswa yang didata meliputi kemampuan awal, gaya belajar, serta motivasi dan minat belajar siswa. Analisis karakteristik siswa ini hanya dilakukan pada kelas XI MIPA 1 yang akan diberikan perlakuan yang berbeda dari pembelajaran biasanya.

Kemampuan awal siswa diketahui dari hasil *pretest*. *Pretest* terdiri atas sepuluh soal. Sepuluh soal tersebut terbagi menjadi lima soal menganalisis sistematika karya ilmiah dan lima soal menganalisis kebahasaan karya ilmiah. Adapun bentuk soal test ujikan berbentuk soal pilihan ganda. Berikut hasil *pretest* keterampilan menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Semarang.

Tabel 1
Hasil *Pretest*

Rentang Nilai	Jumlah siswa	Keterangan
0 – 77	16	Kurang
78 – 85	7	Cukup
86 – 92	9	Baik
93 – 100	4	Sangat Baik

Dari hasil *pretest* tersebut berhasil disimpulkan bahwa lumayan banyak yang belum mempunyai pemahaman awal mengenai sistematika dan kaidah kebahasaan karya ilmiah. Adapun dua tersebut, materi sistematika karya ilmiahlah yang siswa paling kurang dikuasai. Karena hal tersebut, materi sistematika karya ilmiah diberikan porsi yang lebih banyak daripada kaidah kebahasaan saat pemberian perlakuan yang berupa pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan model ASSURE dan media pembelajaran

Quizwhizzer. Pemberian porsi yang lebih banyak tersebut pada saat latihan soal maupun pembahasannya.

Google Formulir berisi angket. Angket tersebut diberikan kepada siswa untuk diisi agar gaya belajar siswa kelas XI MIPA 1 dapat diketahui. Sejalan dengan pendapat Rakhmi, dkk. (2023, p.115) bahwa media yang tepat atau efektif digunakan dalam melaksanakan asmen diagnostik yaitu Google Form karena google form dinilai efisien dan efektif untuk digunakan. Angket tersebut terdiri atas tiga puluh pernyataan. Tiga puluh pernyataan tersebut terdiri atas sepuluh pernyataan yang berkaitan dengan karakteristik siswa dengan tipe gaya belajar visual, sepuluh pernyataan yang berkaitan dengan karakteristik siswa dengan tipe gaya belajar auditory, dan sepuluh pernyataan yang berkaitan dengan karakteristik siswa dengan tipe gaya belajar kinestetik. Gaya belajar masing-masing siswa ditentukan dengan cara melihat pernyataan dari masing-masing banyaknya dipilihnya gaya belajar oleh siswa. Misalnya, jika siswa A memilih pernyataan dalam kelompok gaya belajar visual yang paling banyak daripada pernyataan dalam kelompok gaya belajar auditory dan kinestetik maka siswa A memiliki gaya belajar visual. Berdasarkan hasil angket tersebut, didapatkan data gaya belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 4 Semarang sebagai berikut.

Tabel 2
Gaya Belajar

Tipe Gaya Belajar	Jumlah Siswa
Visual	23
Auditory	7
Kinestetik	6

Berdasarkan tabel tersebut, memiliki gaya belajar yang dominan berupa visual. Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk menentukan media dan metode pembelajaran serta bahan ajar yang selanjutnya dipraktikkan ketika pemberian perlakuan. Oleh karena itu, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar yang dipilih adalah media pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahan ajar yang sesuai untuk gaya belajar visual pada siswa.

Google Formulir yang berisi angket juga diberikan kepada siswa yang tujuannya adalah untuk menentukan tingkat motivasi dan minat belajar siswa kelas XI MIPA 1. Google Form yang berisi angket motivasi dan minat belajar siswa tersebut terdiri atas sepuluh pernyataan. Masing-masing pernyataan diberikan skor 1 ketika pilihan siswa sangat tidak setuju, 2 ketika pilihan siswa kurang setuju, 3 ketika pilihan siswa setuju, dan 4 ketika pilihan siswa sangat setuju. Kemudian, motivasi dan minat belajar masing-masing siswa dapat dihitung melalui rumus berikut.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan hasil angket, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3
Motivasi dan Minat Siswa

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
0 – 59	80,5%	Kurang
60 – 69	11,1%	Cukup
70 – 79	0%	Baik
80 – 100	8,4%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, masih banyak siswa kelas XI MIPA 1 yang motivasi dan minat belajarnya dalam kategori kurang, yaitu sebanyak 80,5% dari keseluruhan siswa yang terdapat di kelas XI MIPA 1. Sementara, 11,1% berada dalam kategori cukup dan 8,4% dalam kategori sangat baik. Karena hal tersebut, peneliti merencanakan pembelajaran dengan media

pembelajaran dan metode pembelajaran dinilai dapat menjadikan motivasi dan minat belajar siswa meningkat.

2. State Objectives (Menentukan Tujuan Pembelajaran)

CABD digunakan peneliti dalam menentukan tujuan pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Struktur CABD yaitu *Condition, Audience, Behavior*, dan *Degree* atau sering disebut Taksonomi Bloom. Hal ini dikarenakan struktur tersebut meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Penentuan tujuan pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Magdalena, dkk. (2020, p.477) bahwa soal tes disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga harus memuat unsur-unsur (*Condition, Audience, Behavior*, dan *Degree*) yang dijadikan landasan dalam membuat soal tes agar soal tes dapat benar-benar mengukur perilaku siswa. Karena hal tersebut, tujuan pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah yang ditetapkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Sistematika karya ilmiah dapat dianalisis oleh siswa dengan tepat setelah proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Sistematika karya ilmiah dapat dianalisis oleh siswa dengan tepat setelah proses pembelajaran berlangsung.

3. Select Methods, Media, and Material (Memilih Metode, Media, Bahan Ajar)

Peneliti memilih metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, yang meliputi gaya belajar serta motivasi dan minat belajar siswa. Diskusi merupakan metode yang dipilih peneliti untuk digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih yaitu Quizwhizzer. Sementara, bahan ajar yang dipilih yaitu berbentuk teks.

Motivasi dan minat belajar siswa cukup rendah. Atas dasar itu metode yang dipilih yaitu metode diskusi. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajarnya. Metode diskusi dapat menyebabkan siswa terlibat dalam pembelajaran lebih banyak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian Fikri dkk (2021) bahwa metode diskusi efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran tercapai media pembelajaran harus ditentukan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa (Widyawati et al., 2023, p.144). Media Quizwhizzer dipilih atas dasar gaya belajar yang dominan di kelas XI MIPA 1 adalah type visual. Media Quizwhizzer adalah media berbasis *game* yang terdapat dalam gawai. Media ini termasuk media pembelajaran visual karena hanya melibatkan indra penglihatan untuk menangkap materi atau bahan ajar. Selain atas dasar gaya belajar, pemilihan media ini juga atas dasar motivasi dan minat belajar siswa kelas XI MIPA 1 yang masih rendah. Media ini tidak hanya bisa digunakan oleh pendidik, tetapi siswa juga dapat memakai media ini. Dengan demikian, siswa tidak hanya menyimak penjelasan pendidik atau mengamati media saja. Oleh karena itu, media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sama terhadap hasil penelitian Iskandar, dkk. (2023, p.3342) bahwa daya tarik siswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan aplikasi QuizWhizzer meningkatkan. Dengan demikian, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terbentuk siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun, penggunaan bahan atau materi ajar yang berbentuk teks didasarkan pada gaya belajar siswa XI MIPA 1 yang didominasi oleh gaya belajar visual. Bahan atau materi ajar tersebut berupa fail yang diakses siswa melalui *barcode*. Bahan ajar ini sesuai dengan gaya belajar visual karena hanya melibatkan indra penglihatan untuk menangkap materi atau bahan ajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Maheni (2019, p.86) bahwa penjelasan yang disajikan secara tertulis, gambar, grafik, bagan, dapat dengan cepat dipahami oleh seseorang yang mempunyai gaya belajar visual.

4. Utilize Media and Materials (Pemanfaatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran)

Tahapan yang dilalui proses ini meliputi *preview* (tinjau meninjau) dan *prepare* (menyediakan). Pada tahap *preview*, peneliti meninjau media, metode, dan bahan ajar. Dengan kata lain peneliti meninjau media Quizwhizzer, metode diskusi, dan bahan ajar yang digunakan. Sementara, pada tahap *prepare* peneliti menyiapkan media pembelajaran, bahan ajar, dan metode pembelajaran. Dengan kata lain, peneliti membuat media pembelajaran Quizwhizzer serta menyiapkan metode pembelajaran dan bahan ajar sebagai bahan bacaan siswa yang diwujudkan dalam RPP dan LKPD. Menurut Najihah, dkk (2023, p.46) pemanfaatan media untuk kegiatan belajar mengajar juga perlu perencanaan supaya lebih efektif dan efisien. Kemudian, disiapkan sarana dan prasarana seperti gawai, laptop, HDMI, dll untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan pendapat Anwar (dalam Lubis et al., 2021, p.71) bahwa langkah yang harus dilaksanakan oleh pendidik sebagai pengguna media, seperti pembuatan RPP, tujuan pembelajaran harus dipelajari, materi pelajaran harus disiapkan, pemilihan media pembelajaran, latihan dengan media pembelajaran, persiapan media pembelajaran dan mengatur medianya, serta tempat pembelajaran harus dipastikan.

5. Require Learner Participation (Melibatkan Siswa dalam Proses Pembelajaran)

Siswa harus dilibatkan ketika pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan cara membuat siswa dalam pembelajaran harus aktif. Keaktifan tersebut tercermin dari kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran oleh siswa. Adapun kegiatan siswa selama proses pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah antara lain menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah melalui permainan dalam Quizwhizzer. Setelah itu, berdiskusi dengan pendidik tentang soal-soal yang telah mereka kerjakan dalam permainan Quizwhizzer.

6. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi).

Sebagai dasar evaluasi dan revisi penerapan model ASSURE dengan menggunakan media Quizwhizzer dalam pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah di kelas XI SMAN 4 Semarang dianalisis perbedaan selisih rata-rata kelas XI.MIPA 1 yang menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer dengan kelas XI.MIPA 9 yang menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Berikut hasil selisih rata-rata pretest dan posttest kedua kelas.

Tabel 4
Hasil Perhitungan Selisih Rata-rata

No.	Kelas	Pretest	Posttest	Selisih
1.	XI MIPA 1	72	91	19
2.	XI MIPA 9	81	85	4

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Peningkatan rata-rata kelas XI.MIPA 1 yang menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer lebih banyak daripada kelas yang tidak menggunakan model ASSURE dengan media Quizwhizzer. Selain itu, siswa banyak yang lulus KKM sebagai pertanda bahwa terjadi hasil peningkatan hasil pembelajaran. Adapun data tersebut, terdapat dalam tabel.

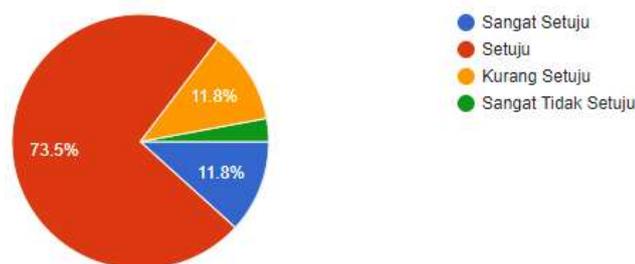
Tabel 5
Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

No.	Kelas	Jumlah Siswa di Bawah KKM		Selisih
		Pretest	Posttest	
1.	XI MIPA 1	16	2	14
2.	XI MIPA 9	15	5	10

Data tabel tersebut ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan peserta didik yang di atas KKM dari *pretest* ke *posttest* pada kelas XI MIPA 1 lebih banyak daripada kelas XI MIPA 9. Dengan demikian, penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer sangat tepat pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Trias (2022) bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen, yaitu yang menggunakan *game* interaktif Quizwhizzer dalam pembelajaran dengan rata-rata 74,84 menjadi 83,00 yang menunjukkan terjadinya peningkatan cukup tinggi.

Penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer juga menjadikan motivasi dan minat belajar siswa kelas XI MIPA 1 meningkat. Hal tersebut terbukti setelah siswa memberikan jawaban pada angket yang disebar setelah pembelajaran pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan model ASSURE dan media pembelajaran Quizwhizzer. Cerminan motivasi belajar yang baik tergambar dari sikap siswa yang perhatian, semangat, dan melaksanakan instruksi yang diberikan oleh pendidik dengan tanggung jawab (Mauliddiyah & Wulandari, 2022). Untuk mengetahui sikap perhatian siswa, siswa diberikan pernyataan yang berbunyi “Saya sangat berminat mengikuti pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer”. Adapun jawaban siswa atas pernyataan tersebut yaitu sebagai berikut.

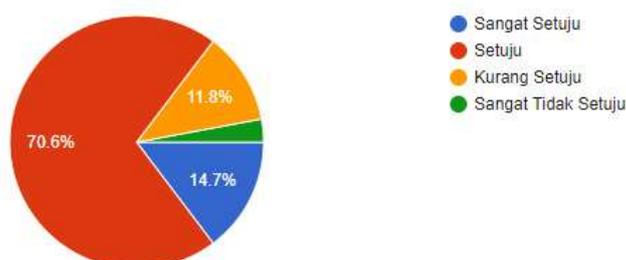
Diagram 1
Minat Belajar Siswa Kelas XI MIPA 1



Dari diagram tersebut, terlihat bahwa bahwa siswa yang setuju terdapat 73,5%, siswa yang sangat setuju terdapat 11,8%, siswa yang tidak setuju terdapat 11,8%, dan siswa yang sangat tidak sangat tidak setuju hanya terdapat 2,9%. Hal itu, menandakan bahwa lebih banyak siswa yang berminat atau perhatian terhadap pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer.

Untuk mengetahui semangat siswa, siswa diberikan dua pernyataan yang berbunyi “Saya sangat semangat mengikuti pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer”. Adapun jawaban siswa atas pernyataan tersebut yaitu sebagai berikut.

Diagram 1
Semangat Siswa Kelas XI MIPA 1

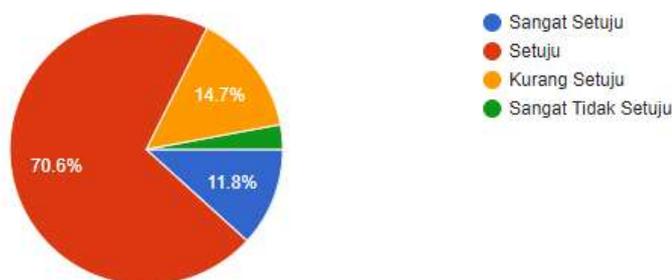


Dari diagram tersebut, bahwa siswa yang setuju terdapat 70,6%, siswa yang sangat setuju terdapat 14,7%, siswa yang tidak setuju terdapat 11,8%, dan siswa yang sangat tidak sangat

tidak setuju hanya terdapat 2,9%. Hal itu, menandakan bahwa lebih banyak siswa yang semangat terhadap pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer.

Sikap tanggung jawab ketika pembelajaran oleh siswa dapat diketahui setelah diberikan pernyataan yang berbunyi “Saya sangat serius mengikuti pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer”. Adapun jawaban siswa atas pernyataan tersebut yaitu sebagai berikut.

Diagram 1
Sikap Bertanggung Jawab Siswa Kelas XI MIPA 1



Dari diagram tersebut, terlihat bahwa siswa yang setuju terdapat 70,6%, siswa yang sangat setuju terdapat 11,8%, siswa yang tidak setuju terdapat 14,7%, dan siswa yang sangat tidak setuju hanya terdapat 2,9%. Hal itu, menandakan bahwa lebih banyak siswa yang bertanggung jawab terhadap pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah dengan media Quizwhizzer. Hal itu tercermin dari banyaknya siswa yang bersungguh-sungguh atau serius dalam mengikuti pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah.

Berdasarkan pretest dan posttest serta hasil angket, model ASSURE dengan media Quizwhizzer tepat dipakai pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Siswa kelas XI MIPA 1 juga setuju yang tercermin dari hasil angket berikut.

Tabel 6
Pendapat Siswa mengenai Media Quizwhizzer

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Penggunaan media Quizwhizzer sangat membantu saya dalam mencapai kompetensi menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah	8,8%	76,5%	11,8%	2,9%
2.	Penggunaan media Quizwhizzer mempermudah saya dalam memahami sistematika dan kebahasaan karya ilmiah	11,8%	73,5%	14,7%	0%
3.	Menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah lebih mudah dengan media Quizwhizzer	8,8%	79,4%	8,8%	3%
4.	Penggunaan media Quizwhizzer sangat mudah	32,4%	52,9%	11,8%	2,9%

5.	Tidak terdapat hambatan yang berarti dalam penggunaan media Quizwhizzer	14,7%	61,8%	20,6%	2,9%
----	---	-------	-------	-------	------

Berdasarkan tabel tersebut, lebih banyak siswa yang merasa bahwa (1) penggunaan media Quizwhizzer sangat membantu siswa dalam mencapai kompetensi menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah, (2) penggunaan media Quizwhizzer menjadikan siswa lebih mudah dalam menganalisis sistematika karya ilmiah dan juga kebahasaannya, (3) Penggunaan media Quizwhizzer menjadikan mudah dalam menganalisis sistematika karya ilmiah dan kebahasaannya, (4) penggunaan media Quizwhizzer sangat mudah, dan (5) tidak terdapat hambatan yang berarti dalam penggunaan media Quizwhizzer. Adapun evaluasi dari penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer pada pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah yaitu skor yang muncul dalam rekap hasil pekerjaan siswa dalam media Quizwhizzer terkadang tidak sesuai dengan jumlah jawaban yang benar siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu menghitung ulang skor akhir siswa. Hal ini sama dengan penelitian yang telah dilakukan Alfianistiawati, dkk (2022) bahwa antusias siswa kelas X IPS dan XI IPS SMAN 8 Malang berhasil mengalami peningkatan ketika menggunakan media QuizWhizzer dalam kegiatan pembelajaran sosiologi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dapat ditarik simpulan bahwa model ASSURE dengan media pembelajaran Quizwhizzer tepat dipakai untuk pembelajaran menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah. Hal itu terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar siswa serta kenaikan jumlah siswa yang melampaui KKM yang cukup tinggi. Penerapan model ASSURE dengan media Quizwhizzer juga mampu membuat motivasi dan minat belajar siswa meningkat. Terlihat dari hasil angket siswa sebelum perlakuan yang hanya 3,4% siswa kelas XI MIPA 1 yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi menjadi sekitar 70% setelah pemberian perlakuan. Selain itu, tidak terlalu banyak evaluasi dalam penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer. Hanya total skor akhir saja yang terkadang tidak sesuai dengan jumlah jawaban benar siswa.

Saran

Saran berdasarkan penelitian ini yaitu sebaiknya pendidik menggunakan media pembelajaran yang interkatif, yang tidak hanya bisa digunakan oleh pendidik. Rasa bosan atau mengantuk siswa akan berkurang ketika siswa dilibatkan dalam pembelajaran. Salah satu media interaktif ini yaitu Quizwhizzer. Namun, dalam menggunakan Quizwhizzer, pendidik sebaiknya menghitung ulang total skor siswa karena terkadang skor akhir tidak sesuai dengan jumlah jawaban yang benar.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya kepada peneliti yang diberikan tanpa batas dalam penyelesaian artikel ini. Terima kasih kepada orang tua peneliti yang tak henti-henti mendoakan dan mengasahi sehingga memotivasi peneliti untuk semangat belajar. Tak lupa kepada dosen pembimbing, Bapak Asep Purwo Yudhi Utomo, M.Pd. dan Diyamon Prasadha, M.Pd. yang telah mengarahkan peneliti dalam menyusun artikel ini. Kepada kepala SMAN 4 Semarang dan guru pamong, Drs. Supriyanti yang telah memberikan izin penelitian.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Darlis, N., & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369.
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar fisika melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite 9. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 99–102. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/3979/0>
- Dewi, R. K. (2021). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 5(2), 255–262. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Fikri, A., Alfiani, F., Faujiyanto, A., & Pertiwi, E. P. (2021). Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun. *Riau Education Journal (REJ)*, 1(1), 9–14. <https://jurnal.pgririau.or.id/index.php/rej/article/download/6/2>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Hadana, H. S., Purwo, A., Utomo, Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 126-142.
- Lubis, D. M. R., Manik, E., Mardianto, & Nirwana Anas. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Islamic Education*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.57251/ie.v1i2.72>
- Magdalena, I., Fully Rizkiyah, D., & Waro, K. (2020). Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru dengan Memperhatikan Tujuan Pembelajarannya di SD Bina Bangsa Kalideres Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 473–486. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maheni, N. P. K. (2019). Pengaruh Gaya Belajar Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v11i1.20077>
- Trias, M. M. (2022). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. *Journal of Educational Sciences*, 22(3), 34–47.
- Mauliddiyah, L., & Wulandari, S. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Daring, Fasilitas

- Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMKN 1 Surabaya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2213–2227. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2417>
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mapel Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Najihah, M., Purwo, A., Utomo, Y., & Safitri, A. N. (2023). Pemanfaatan YouTube untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(2), 45-59.
- Ningsih, R., Halim, S., Hanafi, A. H., & Dahlan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pendahuluan. *Jurnal Penelitian*, 3(2), 191–202.
- Niswatin, K., Zainiyati, H. S., Al Hana, R., & Hamid, A. (2022). Desain Pembelajaran Model Assure Pada Materi Al-Quran Hadits Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian*, 15(2), 229. <https://doi.org/10.21043/jp.v15i2.9590>
- Palahudin, P., & Ruswandi, U. (2021). Inovasi Pembelajaran Pai Berbasis Online Dengan Model Assure. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.10962>
- Rahim, A. R. (2020). *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Zahir Publishing.
- Rakhmi, M. P., Purwo, A., Utomo, Y., Adiratna, A., & Ghufron, W. (2023). Pemanfaatan Google Form dalam Asesmen Diagnostik di SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 115–126.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>
- Widyawati, T. K., Purwo, A., Utomo, Y., & Dewi, F. F. (2023). Pemanfaatan Google Form sebagai Media dalam Asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 143-154.
- Yuniartanti, R., Purwo, A., Utomo, Y., & Widyawati, N. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 113-125.