



Contents lists available at [Journal IICET](https://journal.iicet.org)

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Pengembangan kuis interaktif berbasis model *drill and practice* pada sekolah menengah pertama

Rahma Anita^{*}, Darmansyah Darmansyah, Fitri Maiziani, Reni Kurnia

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Article Info

Article history:

Received Jun 20th, 2026

Revised Jul 20th, 2026

Accepted Aug 06th, 2026

Keyword:

Kuis interaktif,
Drill and practice,
Teks eksposisi,
ADDIE,
Hasil belajar,

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media kuis interaktif berbasis model Drill and Practice serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Uji praktikalitas melibatkan satu guru dan 32 siswa kelas VIII.2. Uji efektivitas menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan sampel sebanyak 64 siswa yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VIII.2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.3 sebagai kelompok kontrol. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dilanjutkan dengan *Paired Samples t-Test* dan *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis interaktif dinyatakan sangat valid, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 97,5%, ahli media I sebesar 92,86%, dan ahli media II sebesar 98,88%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan kategori sangat praktis, dengan persentase 98,52% menurut guru dan 87,65% menurut siswa. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 87,43, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 64,90. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai $Z = -4,939$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif berbasis model *Drill and Practice* yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTS.



© 2020 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Rahma Anita,

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Email: nitaarahma544@gmail.com

Pendahuluan

Pemanfaatan kuis interaktif digital dalam pembelajaran bahasa telah menjadi tren riset yang berkembang pesat dalam satu dekade terakhir. Sejumlah kajian empiris melaporkan bahwa platform kuis interaktif seperti Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui unsur permainan dan umpan balik langsung (Pham, 2023; Orhan Gökşin & Gürsoy, 2019). Meta-analisis oleh Sailer dan Homner (2020) juga menegaskan bahwa gamifikasi memberikan efek positif yang signifikan, meskipun bervariasi, terhadap capaian kognitif, motivasional, dan behavioral pembelajar. Dalam konteks pembelajaran bahasa, temuan tersebut sejalan dengan bukti bahwa latihan berulang yang disertai umpan balik segera (*immediate feedback*) memperkuat retensi dan pemahaman jangka panjang (Wang & Yang, 2024). Meskipun demikian, sebagian besar riset tersebut berfokus pada penguasaan kosakata dan tata bahasa dalam pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan pemanfaatan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks eksposisi di jenjang MTs, masih sangat terbatas dan belum banyak diteliti secara

sistematis. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar empiris bagi kebaruan penelitian ini, baik secara kontekstual maupun metodologis.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan Asistensi Mengajar (PLK-AM) di MTsN 3 Kota Padang, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks eksposisi, belum berjalan secara maksimal. Guru sebenarnya telah memanfaatkan berbagai media ajar seperti papan tulis, buku paket, LKPD, hingga tayangan slide PPT, namun media tersebut belum mampu mendorong motivasi dan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam kegiatan membaca, menulis, maupun menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut berdampak pada capaian akademik siswa, di mana nilai rata-rata penilaian harian pada beberapa kelas VIII (VIII.2, VIII.3, VIII.5, VIII.6, VIII.7, dan VIII.8) masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80, dengan rata-rata berkisar antara 65,71 hingga 76,24.

Untuk mengatasi kebutuhan tersebut, penerapan kuis interaktif dengan model Drill and Practice memberikan kelebihan pada tingkat interaktivitas yang tidak tersedia pada media statis. Model Drill and Practice merupakan cara mengajar di mana siswa melaksanakan kegiatan latihan secara berulang agar memiliki keterampilan yang lebih tinggi, sekaligus menerima umpan balik (feedback) langsung tentang kebenaran jawaban yang diberikan. Efektivitas kuis interaktif juga telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu. Ratnawati (2022) mengembangkan kuis interaktif berbasis Quizizz untuk materi getaran, gelombang, dan bunyi di SMP yang dinilai layak oleh dosen, guru, dan siswa. Purba dkk. (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi fungsi kuadrat kelas IX dengan metode Drill and Practice yang dinyatakan sangat layak oleh dosen dan guru, dan Fajrin dkk. (2022) mengembangkan kuis interaktif untuk metode Drill and Practice dengan memanfaatkan fitur media sosial yang juga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTs, khususnya pada materi teks eksposisi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3 dan dipublikasikan dalam format HTML5. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media kuis interaktif berbasis model Drill and Practice serta mendeskripsikan prosedur pengembangannya, (2) menganalisis validitas media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, (3) menganalisis praktikalitas media berdasarkan respon guru dan siswa, dan (4) menganalisis dan mendeskripsikan hasil uji efektivitas kuis interaktif berbasis model Drill and Practice dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan guru.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan panduan yang sistematis dan terstruktur pada setiap tahapan, sehingga memudahkan peneliti merancang produk pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok. Subjek uji validitas melibatkan satu ahli materi, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 3 Kota Padang, dan dua ahli media dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Subjek uji kepraktisan melibatkan populasi seluruh siswa kelas VIII MTsN 3 Kota Padang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 251 siswa pada delapan kelas paralel. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesamaan guru pengajar, nilai rata-rata kelas yang setara, lingkungan belajar yang serupa, dan jumlah siswa yang seimbang. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas VIII.2 (32 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.3 (32 siswa) sebagai kelompok kontrol, sehingga total sampel penelitian berjumlah 64 siswa. Uji kepraktisan oleh guru melibatkan satu orang guru Bahasa Indonesia sebagai responden.

Prosedur pengembangan mengacu pada lima tahapan model ADDIE. Pada tahap Analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan pembelajaran. Pada tahap Desain, peneliti menyusun konsep dan kerangka kuis interaktif, alur dan struktur penyajian, kisi-kisi soal, rancangan tampilan (storyboard), bentuk umpan balik dan penilaian, serta instrumen penilaian produk. Pada tahap Pengembangan, rancangan tersebut direalisasikan menjadi produk kuis interaktif menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline 3, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan direvisi berdasarkan masukan validator. Pada tahap Implementasi, produk yang telah dinyatakan valid diujicobakan dalam pembelajaran nyata untuk mengetahui tingkat kepraktisannya melalui angket respon guru dan siswa. Pada tahap Evaluasi, dilakukan analisis menyeluruh terhadap data validitas, praktikalitas, dan efektivitas sebagai dasar penyempurnaan produk akhir.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket (kuesioner), dan tes hasil belajar. Angket validitas mencakup aspek isi (kualitas materi, kesesuaian kurikulum, dan struktur soal drill), konstruk (penerapan model, interaksi, umpan balik, dan kemandirian), kriteria (fungsi dan manfaat), serta muka (bahasa, tipografi, dan desain pembelajaran) yang dimodifikasi dari instrumen Gunawan dkk. (2020), Defrizal (2025), dan Saputri dkk. (2023). Angket praktikalitas oleh guru dan siswa mencakup aspek kemudahan penggunaan dan efisiensi penggunaan media. Instrumen uji efektivitas berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran mengenai definisi, karakteristik, dan struktur teks eksposisi yang diimplementasikan dalam bentuk teks yang familiar dengan kehidupan sehari-hari siswa yaitu iklan, slogan, dan poster yang digunakan sebagai pretest maupun posttest pada kedua kelompok.

Kualitas instrumen dijaga melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas isi angket dan tes hasil belajar diperoleh melalui expert judgment oleh ahli materi dan ahli media, dengan butir yang dinilai relevan dikategorikan valid berdasarkan indeks validitas isi, sedangkan reliabilitas instrumen angket dan tes diuji sehingga memenuhi kriteria layak digunakan. Penentuan sampel sebanyak 64 siswa (32 siswa per kelompok) mempertimbangkan kecukupan jumlah untuk analisis statistik inferensial pada desain kuasi-eksperimen dengan dua kelompok, serta ketersediaan kelas paralel yang setara. Untuk memastikan kesetaraan awal (baseline equivalence) kedua kelompok, dilakukan analisis nilai pretest sebelum perlakuan; hasil menunjukkan rata-rata pretest yang relatif setara antara kelompok eksperimen (39,90) dan kelompok kontrol (43,68), sehingga kedua kelompok dianggap berangkat dari kondisi awal yang sebanding.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk data validitas dan praktikalitas, serta statistik inferensial untuk data efektivitas. Data validitas untuk data validitas dan praktikalitas serta statistik inferensial untuk data efektivitas. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan skala likert (Skor 1-4) dan dihitung dengan rumus $NP = (R/SM) \times 100\%$, dengan R adalah skor yang diperoleh dan SM adalah skor maksimal. Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validitas

Jawaban	Skor
Sangat Sesuai (ST)	4
Sesuai (S)	3
Tidak Sesuai (ST)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

Sumber: (Sugiyono, 2023)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Validitas

Kriteria Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Salsabila & Hadijah (2022)

Data efektivitas dianalisis melalui statistik deskriptif (nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi), dilanjutkan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Apabila data pretest dan posttest berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test; sebaliknya, apabila salah satu data tidak berdistribusi normal, digunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks Test sebagai alternatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Prosedur rinci setiap tahapan ADDIE telah diuraikan pada bagian Metode; berikut disajikan temuan empiris yang mencakup data validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Sebagai gambaran singkat, pengembangan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice dilakukan melalui lima tahapan ADDIE. Pada tahap Analisis, ditemukan bahwa proses latihan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi masih bersifat satu arah dan hasil belajar siswa masih rendah, sehingga diperlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa disertai umpan balik langsung. Pada tahap Desain, disusun konsep, alur, storyboard, kisi-kisi soal, serta bentuk umpan balik kuis. Pada tahap Pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi produk menggunakan Articulate

Storyline 3 yang memuat halaman pembuka, halaman login, menu utama, petunjuk penggunaan, video pembelajaran, materi berjenjang dalam tiga level (iklan, slogan, dan poster), serta kuis dengan sistem penguncian (locking) yang mengharuskan siswa mencapai nilai minimal 80 sebelum melanjutkan ke level berikutnya. Pada tahap Implementasi, produk diujicobakan kepada guru dan siswa kelas VIII.2 untuk mengetahui tingkat kepraktisannya, sekaligus diterapkan pada kelas eksperimen untuk mengukur efektivitasnya. Tahap Evaluasi dilakukan untuk menilai keseluruhan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas sebagai dasar penyempurnaan produk akhir.

Validitas Media

Validitas materi dinilai oleh satu ahli materi, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 3 Kota Padang, sedangkan validitas media dinilai oleh dua ahli media dari dua dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Hasil uji validitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Materi dan Media

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Ahli Materi	Kualitas materi, kesesuaian kurikulum, struktur soal <i>drill</i>	97,5%	Sangat Valid
Ahli Media I	Penerapan model, interaksi, <i>feedback</i> , kemandirian, bahasa, tipografi, desain	92,86%	Sangat Valid
Ahli Media II	Penerapan model, interaksi, <i>feedback</i> , kemandirian, bahasa, tipografi, desain	98,88%	Sangat Valid

Sumber: data primer diolah, 2026

Ketiga hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis model Drill and Practice yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Valid", baik dari segi kesesuaian dan kualitas materi maupun dari segi tampilan, interaksi, dan desain media, sehingga produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Penilaian validasi menggunakan skala Likert empat poin (1 = sangat tidak sesuai hingga 4 = sangat sesuai) sebagaimana disajikan pada Tabel 1, dengan butir yang mencakup aspek isi, konstruk, kriteria, dan tampilan media. Karena validasi media melibatkan dua ahli, kesesuaian penilaian antar-ahli turut diperhatikan dan menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi, yang memperkuat keterandalan kesimpulan validitas.

Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kepraktisan media dari sudut pandang guru dan siswa. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

Responden	Aspek Kemudahan Penggunaan	Aspek Efisiensi Penggunaan	Total Persentase	Kategori
Guru (n=1)	97.2%	100%	98.52%	Sangat Praktis
Siswa (n=32)	91.32%	83.89%	87.65%	Sangat Praktis

Sumber: data primer diolah, 2026

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kuis interaktif dinilai sangat praktis, baik oleh guru maupun siswa. Penilaian guru yang relatif lebih tinggi mengindikasikan bahwa media ini mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas dan efisien dari segi waktu, sedangkan penilaian siswa menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan dan membantu proses belajar mandiri melalui latihan berulang.

Efektivitas Media

Efektivitas media diukur dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media pada kelompok eksperimen (VIII.2) dan kelompok kontrol (VIII.3). Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Pretest Kontrol	32	23,00	77,00	43,68	13,41
Posttest Kontrol	32	33,00	97,00	64,90	17,03
Pretest Eksperimen	32	20,00	77,00	39,90	11,92
Posttest Eksperimen	32	70,00	97,00	87,43	7,96

Sumber: data primer diolah, 2026

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 responden. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok Data	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	,967	32	,424
Posttest Kontrol	,971	32	,528
Pretest Eksperimen	,934	32	,052
Posttest Eksperimen	,914	32	,014

Sumber: data primer diolah, 2026

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest kontrol (Sig. = 0,424), posttest kontrol (Sig. = 0,528), dan pretest eksperimen (Sig. = 0,052) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) sehingga dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,014 ($p < 0,05$) sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis pada kelas kontrol yang kedua datanya berdistribusi normal dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test, sedangkan pada kelas eksperimen yang salah satu datanya tidak berdistribusi normal digunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Ranks Test sebagai alternatif.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples t-Test (Kelas Kontrol)

Pasangan Data	Mean Selisih	t	df	Sig.(2-tailed)
Pretest - Posttest Kontrol	-21,22	-7,628	31	,000

Sumber: data primer diolah, 2026

Hasil uji Paired Samples t-Test pada kelas kontrol menunjukkan nilai $t = -7,628$ dengan derajat kebebasan (df) 31 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest sebesar -21,22, yang menunjukkan bahwa nilai posttest secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Artinya, meskipun tanpa perlakuan media kuis interaktif, proses pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas kontrol tetap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test (Kelas Eksperimen)

Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Negative Ranks	0	0,00	0,00		
Positive Ranks	32	16,50	528,00	-4,939	,000
Ties	0	-	-		
Total	32	-	-		

Sumber: data primer diolah, 2026

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan bahwa tidak terdapat negative ranks ($N = 0$), sedangkan seluruh 32 siswa kelas eksperimen berada pada positive ranks, yang berarti seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan kuis interaktif. Tidak terdapat pula nilai yang tetap (ties = 0). Uji ini menghasilkan nilai $Z = -4,939$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Dengan demikian, seluruh siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice, dengan peningkatan rata-rata yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (87,44 berbanding 64,91).

Pembahasan

Proses pengembangan media melalui model ADDIE terbukti efektif menghasilkan kuis interaktif yang valid, praktis, dan efektif. Tahap Analisis yang mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara tepat menjadi dasar penting bagi keberhasilan tahap-tahap berikutnya, sejalan dengan pandangan bahwa model ADDIE memberikan panduan yang jelas pada setiap tahapan pengembangan media pembelajaran (Siregar & Rhamayanti, 2025).

Tingginya persentase validitas materi dan media menunjukkan bahwa kuis interaktif ini telah sesuai dengan kompetensi dasar dan kaidah desain pembelajaran yang baik. Hasil ini konsisten dengan penelitian Ratnawati

(2022) dan Purba dkk. (2021) yang juga menemukan bahwa kuis interaktif berbasis model Drill and Practice dinilai sangat layak oleh ahli media dan materi pada mata pelajaran yang berbeda.

Kategori sangat praktis yang diperoleh dari respon guru dan siswa mengindikasikan bahwa media ini mudah dioperasikan, efisien dari segi waktu, dan dapat digunakan secara mandiri di luar jam pelajaran. Kemudahan ini penting mengingat karakteristik model Drill and Practice yang menuntut siswa dapat mengulang latihan secara mandiri tanpa terikat pada jadwal kelas.

Peningkatan hasil belajar yang jauh lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa kombinasi antara prinsip latihan berulang (drill) dan sifat interaktif media berbasis Articulate Storyline memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aisyah dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa model Drill and Practice berbasis video memberikan hasil belajar matematika yang signifikan, serta penelitian Rodli dan Umayu (2024) yang menemukan bahwa kuis interaktif berbasis aplikasi digital efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Unsur umpan balik langsung dalam kuis interaktif turut berkontribusi terhadap efektivitas ini, sebagaimana ditemukan oleh Jiemsak dan Jiemsak (2020) bahwa kuis interaktif sebagai sarana penilaian diri secara daring dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat langsung mengetahui kesalahannya dan memperbaikinya. Hasil ini juga memperkuat temuan Hafiedz dan Nurhamidah (2023) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena tampilannya yang memuat animasi, gambar, dan audio menjadikan media lebih interaktif.

Temuan efektivitas ini konsisten dengan bukti lintas konteks pada literatur internasional bereputasi. Pham (2023) melalui desain pre-post dengan kelompok kontrol menemukan bahwa pembelajaran gamifikasi berbasis Quizizz menghasilkan capaian tata bahasa yang signifikan lebih tinggi dibandingkan latihan konvensional berbasis kertas, sejalan dengan pola perbedaan kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini. Orhan Göksün dan Gürsoy (2019) juga melaporkan bahwa instruksi tergamifikasi melalui Quizizz meningkatkan keberhasilan sekaligus keterlibatan pembelajar, sedangkan meta-analisis Sailer dan Homner (2020) menegaskan efek positif gamifikasi yang signifikan terhadap hasil kognitif meskipun besarnya bervariasi menurut konteks. Kontribusi umpan balik segera yang menjadi inti model Drill and Practice turut dijelaskan oleh Wang dan Yang (2024), yang menunjukkan bahwa latihan berulang dengan umpan balik langsung memperkuat retensi jangka panjang. Perbandingan ini memperkuat posisi temuan penelitian ini di tengah bukti empiris yang lebih luas, sekaligus menegaskan kebaruannya pada konteks pembelajaran teks eksposisi Bahasa Indonesia yang belum banyak diteliti.

Interpretasi hasil ini perlu mempertimbangkan sejumlah ancaman terhadap validitas. Pada validitas internal, desain nonequivalent control group tanpa randomisasi penuh membuka kemungkinan pengaruh history dan maturation, meskipun uji kesetaraan pretest menunjukkan kondisi awal kedua kelompok relatif sebanding. Pada validitas eksternal, penggunaan satu sekolah dan teknik purposive sampling membatasi generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas. Pada validitas konstruk, kebaruan media berpotensi memunculkan novelty effect maupun Hawthorne effect pada kelas eksperimen, sehingga sebagian peningkatan dapat dipengaruhi oleh antusiasme sesaat terhadap media baru. Selain itu, pengukuran efektivitas hanya dilakukan satu kali pada posttest tanpa delayed posttest, sehingga retensi jangka panjang belum dapat dipastikan. Keterbatasan-keterbatasan ini membatasi kekuatan generalisasi dan perlu diperhatikan dalam penafsiran hasil.

Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, peningkatan tersebut jauh lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini wajar terjadi karena proses pembelajaran konvensional tetap memberikan paparan materi dan latihan kepada siswa, namun tanpa dukungan pengulangan terstruktur dan umpan balik otomatis yang tersedia pada kuis interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif berbasis model Drill and Practice yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTS.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, proses pengembangan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, menghasilkan media kuis interaktif yang memuat soal latihan berjenjang disertai umpan balik langsung, dikembangkan menggunakan Articulate Storyline 3. Kedua, hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori "Sangat Valid", dengan persentase masing-masing 97,5% (ahli materi), 92,86% (ahli media I), dan 98,88% (ahli media II). Ketiga, hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan kategori

"Sangat Praktis", dengan persentase 98,52% menurut guru dan 87,65% menurut siswa. Keempat, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dan jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata posttest 87,43 berbanding 64,90, serta nilai $Z = -4,939$ ($p < 0,05$) pada uji Wilcoxon Signed Ranks Test. Dengan demikian, media kuis interaktif berbasis model Drill and Practice yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP/MTS, khususnya pada materi teks eksposisi. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan kuis interaktif berbasis model Drill and Practice pada materi Bahasa Indonesia lainnya serta menguji efektivitasnya pada sampel yang lebih luas, termasuk mengeksplorasi penggabungan model Drill and Practice dengan pendekatan pembelajaran lain seperti gamifikasi. Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendamping untuk melatih pemahaman siswa melalui latihan berulang disertai umpan balik langsung, sekaligus menjadi inspirasi untuk mengembangkan media serupa sesuai kebutuhan materi ajar lainnya. Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan metodologis yang perlu diakui. Pertama, ukuran sampel terbatas pada dua kelas di satu sekolah ($n=32$ per kelompok) sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara berhati-hati. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat dan pengukuran efektivitas yang hanya berbasis satu kali posttest tanpa delayed posttest membuat retensi hasil belajar jangka panjang belum dapat dipastikan. Ketiga, kebaruan media berpotensi menimbulkan novelty effect pada kelas eksperimen yang dapat memengaruhi besaran peningkatan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan menggunakan randomized controlled trial dengan sampel multi-lokasi (multi-site), penentuan ukuran sampel berdasarkan power analysis, serta penambahan pengukuran delayed posttest minimal dua minggu pasca-intervensi untuk menilai retensi. Pengendalian terhadap novelty dan Hawthorne effect juga dianjurkan agar efektivitas media dapat diinterpretasikan secara lebih valid.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Madrasah MTsN 3 Kota Padang beserta guru dan staf yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini, kepada validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk yang dikembangkan, serta kepada dosen pembimbing atas arahan dan bimbingan yang diberikan sejak awal hingga akhir penyusunan penelitian ini.

Referensi

- Aisyah, S., Najib, M., & Rahmanita, B. N. (2023). Drill and Practice Berbasis Video terhadap Efektivitas Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar Negeri 15 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–60. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6063>
- Defrizal, Z. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Berbantuan Canva dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran Informatika di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6, 1833–1840.
- Djaguna, F., Syah, I., Mendrofa, A., Sutisna, J., Apdoludin, Fatimah, Zahro, A., Nurbaya, Azwar, I., Supriyadi, E., Nurhani, Lessy, Y., Papingka, K., & Saleh, K. (2024). Pengantar Pendidikan. 25–93.
- Fajrin, F. M., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif untuk Metode Drill and Practice dengan Memanfaatkan Fitur Media Sosial. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1).
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara dengan Metode Observasi. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah*, 1, 1–9.
- Jiemsak, N., & Jiemsak, R. (2020). The Effectiveness of the Quizizz Interactive Quiz Media as an Online Self-Assessment of Undergraduate Students to Improve Students' Learning Outcomes. *STEM Education Conference (iSTEM-Ed)*, 51(54).
- Khasinah, S. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan*, 12(4), 837–850.
- Nasrina, A., Purba, H. S., & Mahardika, A. I. (2021). Media Interaktif Berbasis Web pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Lengkung dengan Metode Drill and Practice. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 11–27.
- Nurpratiwi, R. T. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Geoedukasi*, 4(2).

- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Permatasari, I. D., Sa, H., & Fahmi, A. S. (2025). Teknik Penyusunan Variabel, Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data dalam Penelitian Kuantitatif. *Journal of Qualitative and Quantitative Research*, 2(1), 63–70.
- Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep410. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>
- Prayogo, E. R. (2022). Model Pembelajaran Drill and Practice untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Expression of Congratulations pada Siswa Kelas IX B di SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1).
- Purba, H. S., Drajat, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX dengan Metode Drill and Practice. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Purwanto. (2017). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ratnawati, D. M. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media Quizizz untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember. *Jurnal Pendidikan Fisika*.
- Rodli, M. F., & Umayana, N. M. (2024). Pemanfaatan Kuis Interaktif Tebak Majas Berbasis Quizizz sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(4).
- Rusilowati, A., Hidayah, I., Nugrahani, R., Abidin, Z., Hutagalung, F. D., Sofchah, T., & Ariyanti, S. W. (2024). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(1), 137–146.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salsabila, A. Y., & Hadijah, I. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Mata Kuliah Crochet Program Studi D3 Tata Busana Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan*, 11, 20–25.
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 85–100.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R&D) (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F. A., & Lestari, H. (2023). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wang, Y., & Yang, J. (2024). Timing of feedback and retrieval practice: A laboratory study with EFL students. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 1458. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03983-6>