

PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF UNTUK METODE *DRILL AND PRACTICE* DENGAN MEMANFAATKAN FITUR MEDIA SOSIAL

Fitri Mutia Fajrin, I Nyoman Sudana Degeng, Saida Ulfa

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang 65145, Telp. (0341) - 574700
Fitri.mutiafajrin.1701216@students.um.ac.id*

Article History

Received: 07 Mei 2021, Accepted: 08 Juli 2022, Published: 10 Agustus 2022

Abstrak

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah produk untuk memanfaatkan penggunaan media sosial pada metode pembelajaran *drill and practice*. Kuis ini menggunakan dukungan teknologi berupa *augmented reality* dan sensor gerakan. Memanfaatkan fitur pada media sosial Instagram yaitu *filter* pada *Instagram story* menjadikan produk ini bisa diakses oleh siapa saja. Produk ini juga memungkinkan untuk digunakan pada *smartphone* dengan berbagai tipe. Pokok bahasan materi “*Things in The Classroom and Our Bag*” mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP. Pengembangan ini telah melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*. Produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mata pelajaran Bahasa Inggris. Sasaran objek uji coba kuis interaktif ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kota Malang. Pada uji validasi produk mendapatkan respon yang baik, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dengan tujuan meningkatkan daya tarik pada saat berlangsungnya pembelajaran, serta motivasi siswa.

Kata Kunci: Pengembangan; Kuis Interaktif; Filter Instagram; *Drill and Practice*

Abstract

The aim of this research and development is to create a product for implement sosial media into drill and practice learning method. This quiz allows use of augmented reality and motion sensors technology. Taking advantage of features on Instagram sosial media, namely filters on Instagram stories, make this product accessible to anyone. This product also allows it to be used on smartphones of various types. The subject matter of “Things in The Classroom and Our Bag” in English for Class VII SMP. The ADDIE development paradigm was used to guide this project through the stages of analysis, design, development, implementation, and assessment. Products are validated by media experts and English subject matter experts. Student from SMP Muhammadiyah 1 in Malang City who are in seventh grade are the focus of this interactive quiz. It performed well in the product validation test, so that the product developed is suitable for use with the aim of increasing attractiveness during learning, as well as student motivation.

Keyword: Development; Interactive Quiz; Instagram Filter; *Drill and Practice*

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang saat ini, sangat mendukung pendidikan era pandemi sekarang. Pengembangan teknologi pada bidang pendidikan adalah alat atau cara yang digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran. Memudahkan kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah dengan adanya sebuah produk yang menjembatani batasan kegiatan pada saat pandemi COVID-19. Sebagaimana sekolah memutuskan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan jarak jauh. Kegiatan belajar semacam ini memerlukan waktu agar bisa terbiasa. Siswa memerlukan alternatif baru yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan belajar dirumah. Maka dari itu untuk mendukung produk yang memudahkan guru melakukan kegiatan tes objektif.

Hal ini karena pembelajaran Bahasa Inggris mendukung pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar sebanyak mungkin. Karena pada dasarnya belajar adalah proses merubah tingkah laku yang diakibatkan oleh tingkatan pengalaman (Sihkabuden, 2017). Mengembangkan kemampuan seorang siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris memerlukan latihan yang banyak. Latihan tersebut berisi soal yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris sehingga siswa tidak hanya mendapatkan teorinya saja tetapi siswa dapat mempraktikkannya. Metode pembelajaran *drill and practice* membimbing siswa untuk melewati berbagai macam latihan sebagai peningkatan ketangkasan dan kefasihan (Smaldino, dkk., 2019).

Kegiatan pembelajaran menggunakan metode *drill and practice* melingkupi jawaban timbal balik untuk memperkuat tanggapan yang benar dan mengoreksi kesalahan sebelumnya selama kegiatan berlangsung. Pembelajaran menggunakan metode *drill and practice* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Adiwisastro, 2015). Beberapa bentuk interaksi pembelajaran, yang bisa digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif. Bentuk yang dimaksud mulai dari a) *drill and practice* (praktik dan latihan); b) tutorial; c) *games* (permainan); d) *simulasi*; e) *discovery* (penemuan); dan f) *problem solving* (pemecahan masalah). Pembelajaran yang berfokus dengan Bahasa asing sangat cocok dikembangkan dengan *drill and practice*, karena pembelajaran yang berhubungan dengan latihan pengucapan maupun berbicara menurut (Heinich, dkk., 2002).

Berdasarkan data yang sudah diambil di SMP Muhammadiyah 1 Kota Malang, menunjukkan bahwasannya dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi "*Things in The Classroom and Our Bag*" pada mata pelajaran Bahasa Inggris siswa diberikan tugas melalui *whatsapp group* untuk memenuhi penilaian mereka. Jika dilakukan terus menerus atau lebih memilih media yang sudah ada, siswa akan cepat merasa bosan. Salah satu cara membuat siswa tertarik dengan pembelajaran adalah menciptakan sesuatu yang baru, metode pembelajaran yang berbeda dan membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran (Nurseto, 2011).

Dalam pengembangan (Pacol & Patacsil, 2017), sistem pembelajaran yang telah diterapkan secara tradisional terbukti kurang efektif untuk memberikan nilai maksimal kepada siswa, maka dengan pendekatan metode *drill and practice* paling sesuai jika digunakan sebagai perantara pembelajaran. Menurut Sumiati & Asra (2011), keberhasilan metode *drill and practice* dari guru. Guru harus memperhatikan proses pembuatannya, seperti penggunaan kegiatan latihan kursus atau tindakan lainnya. Pilihan tersebut harus bisa menumbuhkan makna, pemahaman, dan tujuan latihan sebelum siswa memulai kegiatan untuk mengedepankan ketelitian, memperhatikan reaksi siswa yang sedang belajar dengan benar dan efektif agar siswa dapat mempertimbangkan waktu latihan mereka dan tidak merasa bosan serta memperhatikan perbedaan siswa.

Pada penelitian sebelumnya, peneliti menemukan bahwa siswa mendapatkan manfaat yang luar biasa pada saat menggunakan akun Instagram mereka untuk pembelajaran (Sesriyani; Sukmawati, 2019). Maka dari itu pengembang berusaha memaksimalkan penggunaan media sosial Instagram

untuk ikut berpartisipasi dalam dunia pendidikan, yang mana menurut siswa sekarang Instagram adalah *platform* bersosial media yang sedang naik daun. Berangkat dari penelitian tersebut pengembang memutuskan untuk menggunakan ketertarikan siswa terhadap Instagram sebagai nilai motivasi siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Karakteristik Instagram sendiri sudah memenuhi syarat jika digunakan sebagai pembelajaran pada kelas VII SMP. Media sosial Instagram sangat digandrungi anak remaja saat ini. Pengguna Instagram dari berbagai kalangan dan latar belakang. Secara umum Instagram sangat mudah pengoprasiaannya dibandingkan media sosial lainnya. Penyimpanan media sosial ini juga tergolong ringan untuk diunduh dan di gunakan untuk berbagai jenis *smartphone*. Instagram yang selalu memperbarui fitur yang mereka sediakan adalah salah satu alasan penggunaanya.

Penelitian dilakukan oleh (Asrori & Wicaksono, 2018) menghasilkan sebuah penemuan bahwa Instagram berpengaruh positif terhadap kreatifitas belajar siswa kelas VII SMP, kreatifitas belajar mereka meningkat secara signifikan sehingga semakin baik juga pemanfaat media sosial sebagai media pembelajaran. Pada uji coba yang dilakukan, mendapatkan kategori baik untuk tingkat kreatifitas belajar siswa dengan memanfaatkan media sosial Instagram. Selain media sosial Instagram, agar membuat sebuah produk yang menarik perlu adanya dukungan oleh beberapa teknologi lainnya. Produk dari filter Instagram tersebut, dikembangkan menjadi kuis interaktif sebagai alternatif tes objektif.

Kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penelitian sebelumnya, dengan memperoleh peningkatan secara signifikan setelah menggunakan media kuis interaktif multi-respon dalam pembelajaran yang dilakukan (Sundari et al., 2015). Sedangkan bantuan dari sensor gerak sendiri menambah pengalaman siswa untuk secara tidak langsung menjawab soal dalam kegiatan *drill and practice* yang dilakukan. Menurut penelitian sebelumnya untuk kuis interaktif yang diterapkan pada metode *drill and practice* ditemukan bahwa, banyak respon baik dari siswa mengenai metode tersebut dengan kuis interkatif dan diharapkan kuis interaktif tersebut dapat membantu siswa (Mualimah et al., 2019).

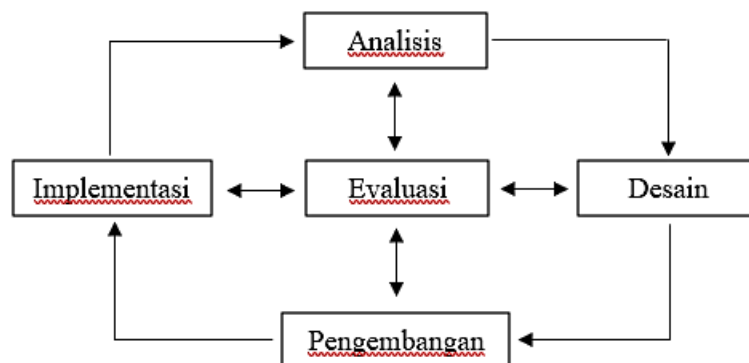
Pembelajaran Bahasa Inggris materi “*Things in The Classroom and our bag*” perlu mengguankan media yang mampu membuat siswa mempunyai pengalaman belajar baru untuk mereka rasakan. *Filter* Instagram yang berbasis kuis interaktif adalah salah satu alternatif media yang diusulkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Terdapat empat komponen penting di dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, yaitu yang pertama bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar serta guru sebagai subyek pembelajaran (Sundayana, 2013).

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan produk kuis Interaktif memanfaatkan fitur *Instagram Story* untuk materi “*Things in the classroom and our bag*”. Media pembelajaran yang didukung oleh sosial media akan lebih mudah diakses dari pada media pembelajaran lainnya. Dengan adanya dukungan dari sosial media tersebut, peserta didik juga tidak perlu menambahkan aplikasi pada *smartphone* mereka. Membuat siswa lebih berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan memudahkan para guru untuk mengontrol dan mengevaluasi pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan.

METODE

Metode dalam penelitian berikut menggunakan metode penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*. Proses pengembangan kuis interaktif dilakukan sesuai dengan langkah- langkah berdasarkan model pengembangan *ADDIE*. Terdiri dari lima tahapan yang akan dilakukan mulai dari (1) Analisis (2) Desain (3) Pengembangan (4)

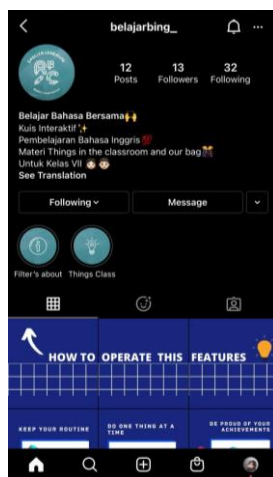
Implementasi (5) Evaluasi. Alasan memilih model ini karena pengembang tidak memiliki cakupan materi yang luas, dan model ini memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara berulang sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Selain itu model ADDIE mempunyai implementasi yang sistematis.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE

Penelitian pengembangan ini sudah melalui beberapa tahap, mulai dari validasi kepada ahli media dilanjut kepada ahli materi. Kemudian dilakukan uji coba menggunakan kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup berjumlah 20 butir untuk ahli materi, sedangkan untuk ahli media berjumlah 10 butir. Untuk siswa sebagai pengguna dalam kelompok kecil sejumlah 16 butir instrumen. Semua angket tersebut termasuk angket terbuka yang dapat diisi pada kolom komentar dan saran yang sudah disediakan. Jadi data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang berasal dari penilaian dan tanggapan dari validator media dan validator materi serta pengguna. Data tersebut dapat dihitung menggunakan rumus presentase tanggapan responden dan analisis kuantitatif deskriptif. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh pengembang berupa kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media, materi dan siswa selaku pengguna.

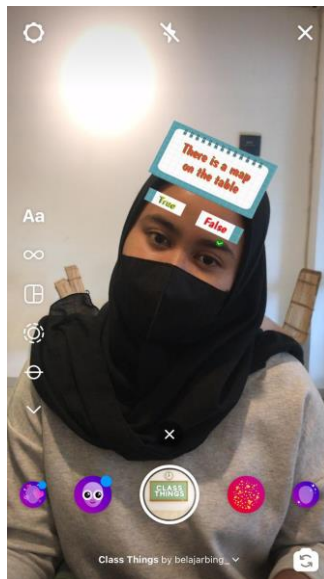
Angket yang telah didistribusikan kepada ahli media berisikan tentang aspek pewarnaan, aspek tampilan pada layar, aspek penyajian. Angket ahli materi juga berisi aspek pendahuluan, aspek isi, aspek evaluasi, aspek Bahasa, aspek penyajian soal, aspek kemudahan. Kemudian angket untuk siswa yang berisi aspek kegunaan, aspek kemudahan dan aspek motivasi semangat belajar. Angket tersebut dibagikan kepada kepada semua responden sesuai dengan cakupan bahasanya. Sehingga filter Instagram yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran jika dari ahli media, ahli materi dan siswa mendapatkan respon positif.



Gambar 2. Tampilan Instagram Kuis Interaktif

HASIL

Hasil dari pengembangan ini berupa *filter* Instagram berbasis kuis interaktif yang memuat materi “*Things in The Classroom and Our Bag*”. Dikembangkan dalam bentuk *filter* Instagram yang hanya dapat diakses oleh pengguna aktif Instagram secara *online* dan hanya bisa diakses menggunakan *smartphone* yang terinstal Instagram dengan versi terbaru. Kuis interaktif ini menampilkan soal secara acak dengan fitur sensor gerakan kepala untuk menjawab pertanyaan. Terdapat fitur untuk mengirim langsung hasil dari kegiatan kuis tersebut melalui *direct message* atau biasa disebut dengan fitur chatting pada Instagram. Kuis interaktif “*Class Things*” ini menyiapkan sepuluh soal dengan berbagai jawaban benar atau salah. Pengguna diberikan waktu satu kali Instagram *story* atau setara dengan lima belas detik. Bentuk soal yang diberikan hanya *true/false* dengan bantuan gambar untuk keterangan.



Gambar 3. Tampilan Filter Kuis Interaktif

Produk pembelajaran filter instagram yang dikembangkan kemudian melalui tahap uji ke ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil pengolahan tanggapan yang didapat dari ahli materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tanggapan Ahli Materi

Subjek	Mean	Median	Modus	Presentase
Ahli Materi	3,6	4	4	90%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket respon ahli materi pada tabel 1, data yang didapatkan Mean sebesar 3,6 Median 4 kemudian Modus sebesar 4. Sesuai dengan perhitungan tanggapan positif yang diperoleh dari ahli materi, maka dapat dipersentasekan sebesar 90%. Selaku ahli materi juga memberikan saran dan komentar pada produk pengembangan kuis interaktif memanfaatkan fitur media sosial dengan metode pembelajaran *drill and practice* pada pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan, dinyatakan layak oleh ahli materi.

Tabel 2. Tanggapan Ahli Media

Subjek	Mean	Median	Modus	Presentase
Ahli Media	3,8	4	4	95%

Selanjutnya berdasarkan tabel 2, terkait hasil yang diperoleh saat melakukan validasi kepada ahli media mendapatkan Mean sebesar 3,8 Median sebesar 4 serta Modus sebesar 4. Sesuai dengan perhitungan tanggapan positif yang diperoleh dari ahli media, dapat dipersentasekan sebesar 95%. Selaku ahli media juga memberikan saran dan komentar pada produk pengembangan kuis

interaktif memanfaatkan fitur media sosial dengan metode pembelajaran *drill and practice* pada pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan, dinyatakan layak oleh ahli media.

Tabel 3. Respon Siswa

Subjek	Mean	Median	Modus	Presentase
Siswa	3,6	4	4	87,8%

Kemudian berdasarkan tabel 3, mengenai hasil uji coba melihat respon siswa mendapati Mean sebesar 3,6 Median sebesar 4 Modus sebesar 4. Sesuai dengan perhitungan tanggapan positif yang diperoleh dari siswa dapat dipresentasikan sebesar 87,8%. Sesuai dengan analisis data yang telah berlangsung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan kuis interaktif memanfaatkan fitur media sosial dengan metode pembelajaran *drill and practice* pada pembelajaran Bahasa Inggris yang dikembangkan, dinyatakan layak dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk pengembangan kuis interaktif memanfaatkan fitur media sosial dengan metode pembelajaran *drill and practice* pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan berbasis *augmented reality*. Dikembangkan untuk bertujuan mengetahui kelayakan kuis interaktif sebagai sebuah alternatif kuis interaktif yang memanfaatkan fitur media sosial *Instagram*. Pengembangan produk ini sendiri juga melalui beberapa percobaan dengan tujuan meningkatkan motivasi pembelajaran siswa, yang mana pada saat pandemic berlangsung, motivasi siswa untuk kegiatan pembelajaran secara daring menurun drastis (Cahyani et al., 2020).

Penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa media pembelajaran Bahasa Inggris interaktif menggunakan *computer* dengan hasil media interaktif memudahkan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Tetapi menurut saran yang tertulis, siswa memerlukan fasilitas yang lebih baik dan jaringan Internet yang stabil (Maulana & Aliska, 2018). Sebelumnya penelitian terbaru media pada mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan *flash card*, yang menghasilkan media efektif jika digunakan dalam pembelajaran berkelompok dan tidak bisa digunakan sebagai media mandiri (Dhian Khusnul Khotimah, 2020). Maka dari itu penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media yang lebih praktis, menggunakan *smartphone* yang mana zaman sekarang siswa lebih mudah mendapatkan *smartphone* digengaman.

Pemilihan media sosial *Instagram* juga berdasarkan tinjauan peneliti pada waktu sesi wawancara kepada siswa, dirasa siswa lebih menyukai jika menggunakan sosial media *Instagram*. Media sosial *Instagram* juga sedang digandrungi oleh banyak remaja masa kini. *Instagram* juga dirasa sebagai media sosial yang menyenangkan dinilai dari focus media itu sendiri lebih ke foto dan video berdurasi, dibanding dengan media sosial lainnya mereka lebih focus terhadap kicauan (Sakti & Yulianto, 2018). Memanfaatkan fitur *Instagram* yang selalu mengikuti arus media sosial juga menarik untuk pembelajaran siswa. Pada penelitian sebelumnya, seorang peneliti menganalisis berapa persentasi filter Instagram untuk mendeteksi wajah. Persentasi yang ditemukan, filter Instagram dapat mendeteksi wajah dengan akurasi 71,48% karena sesungguhnya foto *selfie* tetap mengandung wajah manusia (Priadana & Habibi, 2019). Media sosial dalam menjangkau dan membangun komunikasi sangatlah kuat, pada saat ini anak muda cenderung lebih suka menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi (Yeo Chu, May Amy; Tunku Abdul , Rahma; Steve, Carter; Khor Zhan, 2019). Maka dari itu pengembangan ini lebih merujuk kepada sosial media *Instagram* dengan alasan yang sudah dijelaskan diatas.

Media sosial Instagram juga sangat mengikuti perkembangan zaman, mereka telah mengembangkan fungsi filter mulai mengubah warna foto, hingga fitur filter yang bisa menghadirkan *augmented reality*. *Augmented reality* merupakan visualisasi secara langsung atau

tidak langsung dari dunia nyata kemudian didukung dengan konten digital dan virtual yang dibuat oleh *creator*. Pengguna dapat melihat konten digital tiga dimensi di dunia nyata (Carmigniani et al., 2011). Sesuai dengan trend yang diikuti sekarang, *filter Instagram* adalah jawabannya dan mudah ramah terhadap *user*. Pembuatan media juga harus mempertimbangkan bagaimana *user* dengan mudah mengakses. Demi kesetabilan pembelajaran serta keselarasan materi dengan kegiatan yang dilakukan harus sesuai dengan permasalahan yang sudah dijabarkan oleh peneliti sebelumnya. Maka dari itu, perkembangan teknologi yang diikuti mengikuti kegemaran dan kebiasaan siswa yang mendukung motivasi belajar itu sendiri. Media juga memiliki manfaat yang sangat penting untuk membangun relasi terhadap siswa dengan guru begitu juga metodenya.

Pengembangan ini menggunakan metode pembelajaran *drill and practice* yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengikuti dan melanjutkan soal-soal latihan, berdiskusi, dan aktif bertanya. Penggunaan multimedia *drill and practice* mampu membantu siswa memahami materi yang disampaikan (Nugroho et al., 2014). Berangkat dari peneliti terdahulu, pengembang mencoba untuk menggabungkan metode pembelajaran dengan kegiatan yang akan menambah daya tarik media pembelajaran itu sendiri. Dari beberapa pilihan kegiatan pembelajaran, kuis interaktif terlihat sangat menunjang pengembangan. Kuis interaktif sendiri merupakan media yang mencakup pernyataan kata atau kalimat yang memungkinkan sebagai peningkat wawasan siswa dalam pengetahuan secara mandiri bagaimana materi pembelajaran tersebut.

Pada akhirnya kuis interaktif yang dipilih untuk menambah motivasi dalam pembelajaran menggunakan metode *drill and practice* untuk mendukung guru Bahasa Inggris menampilkan materi atau kosa kata. Metode *drill and practice* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP secara kognitif (Astuningtias et al., 2017). Kesesuaian antara media sosial *Instagram* dengan kuis interaktif ini digabungkan ke dalam fitur *filter Instagram*. Fitur itu sendiri juga sedang digandrungi oleh banyak anak muda, jadi untuk pengaplikasiannya akan lebih mudah karena sudah terbiasa menggunakan *instagram* dan fitur pendukungnya.

Menurut penelitian menyatakan bahwa keuntungan dari produk interaktif mobile sangat banyak (Silviarista et al., 2018). Sistem terjemahan akan menerjemah kosa kata melalui media *drill and practice* (Hussein, 2015). Dari situ pengembangan dimulai dari menyatukan kegiatan *drill and practice* dan pembelajaran Bahasa Inggris yang mana jika sesuai pernyataan penelitian sebelumnya pembelajaran Bahasa asing sangat cocok jika menggunakan model pembelajaran *drill and practice* seperti pengembangan sebelumnya (Gunawan et al., 2020; Lestari et al., 2020; Sari et al., 2021). Jadi hasil dari pengembangan tersebut, secara sederhana penggunaan kuis interaktif untuk digunakan pada metode *drill and practice* memanfaatkan media sosial terbaru. Karena produk yang dikembangkan yaitu filter Instagram story masih belum kebanyakan orang mengetahui. Kuis interaktif ini juga didukung oleh *augmented reality* dan sensor gerak membuat siswa tertarik, sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar. Sesuai dengan penemuan di lapangan, teknologi sangat berpengaruh terhadap kesuksesan Pendidikan sekarang ini (Saifudin et al., 2020). Menjadikan salah satu pendukung agar siswa termotivasi untuk semangat dalam belajar dengan mengaitkan pengalaman belajar siswa (Suprihatin, 2015).

Dari semua penelitian terdahulu, mayoritas hasil pengalaman dari penelitian tersebut media bagus untuk digunakan dan mempermudah belajar siswa. Kebanyakan siswa merasakan mendapat pengalaman belajar yang baru. Pada media sebelumnya juga, berfokus kepada peningkatan *skill* berbahasa, sedangkan produk yang dikembangkan ini lebih berfokus kepada pengembangan media untuk menambah kosa kata dan melatih siswa dalam percakapan. Dapat disimpulkan dari penelitian sebelumnya media menggunakan metode pembelajaran *drill and practice* ini membuat siswa terus semangat belajar walaupun dengan keadaan pandemik seperti ini. Siswa juga dituntut

untuk belajar secara mandiri, yang sesuai dengan kuis interkatif siswa dilatih untuk belajar mandiri pada saat pembelajaran dalam jaringan.

Kemudahan mengakses juga dirasakan jika menggunakan media sosial yang sudah banyak di gandungi oleh banyak remaja diluar sana. Filter kuis interkatif ini dibuat seramah mungkin kepada pengguna dan juga dilengkapi dengan petunjuk atau cara mengakses untuk pengguna baru. Guru juga mudah untuk mengakses karena sudah diberikan petunjuk penggunaan yang sudah dilampirkan pada media kuis interkatif tersebut. Kuis interaktif juga membuat daya Tarik tersendiri pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sesuai pernyataan keistimewaan dapat dibangun melalui media yang bisa diakses dengan ramah dari pengguna, dibuka melalui *smartphone* siswa dengan syarat tersambung internet (Rohmana et al., 2022).

SIMPULAN

Mempelajari Bahasa Inggris tidak mudah bagi sebagian siswa yang menjadikan pelajaran tersebut tergolong pelajaran dengan kategori sulit. Maka siswa memerlukan produk yang mendukung mobilitas siswa dan kemudahan mengakses. Pengembangan kuis interkatif memanfaatkan fitur media sosial dengan metode pembelajaran *drill and practice* pelajaran Bahasa Inggris telah dilaksanakan. Pemanfaatan fitur media sosial Instagram sangat tepat jika digunakan untuk pembelajaran jarak jauh secara mandiri, karena menyenangkan. Maka kedepannya perancang seharusnya sudah lebih baik terhadap situasi yang tidak terduga seperti pandemik. Saran untuk penelitian selanjutnya, bisa dikembangkan sesuai dengan standar interaktif sehingga benar terjadi kegiatan interaktif sesungguhnya dan bisa diterapkan secara langsung pada saat pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiwiastara, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211.
- Asrori, M., & Wicaksono, L. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media Sosial Instagram Terhadap Kreativitas Belajar Pada Remaja Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(5), 1–8.
- Astuningtias, K. I., Appulembang, O. D., Lentera, S., Sangihe, H., Utara, S., & Harapan, U. P. (2017). Penerapan metode drill untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas ix materi statistika di smp kristen rantepao [the implementation of drill method to improve cognitive learning outcomes of grade ix in statistics at christian junior high school. 1(1), 53–59.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Carmigniani, J., Furht, B., Anisetti, M., Ceravolo, P., Damiani, E., & Ivkovic, M. (2011). Augmented reality technologies, systems and applications. *Multimedia Tools and Applications*, 51(1), 341–377. <https://doi.org/10.1007/s11042-010-0660-6>
- Dhian Khusnul Khotimah. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Dengan Media Pembelajaran Flash Card. *Jurnal Pionir LPPM*, 7(3), 1–6.
- Gunawan, F., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 187–198. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p187>
- Hussein, K. Q. (2015). Authoring system of drill & practice e-learning modules for hearing impaired students. *International Journal of Computer Science & Information Technology (IJCSIT)*, 7(1). 131-138. <https://doi.org/10.5121/ijcsit.2015.7113>

- Lestari, K., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2020). Multimedia Drill And Practice Belajar Kosa Kata Bahasa Jepang Untuk Siswa Lintas Minat. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 415–424. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p415>
- Maulana, H., & Aliska, M. A. (2018). Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii (Study Kasus Smp Xyz). *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 16(2), 145–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v16i2.1357>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Nugroho, S., Redjeki, T., & Mulyani, S. (2014). Penerapan Metode Drill and Practice Dilengkapi Modul Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas Xi Ipa 5 Sma Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2012 / 2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 3(4), 93–99.
- Pacol, C. A., & Patacsil, F. (2017). Drill and Practice Courseware in. *PSU Journal of Engineering, Technology and Computing Sciences*, 1(1), 33–47.
- Priadana, A., & Habibi, M. (2019). Face detection using haar cascades to filter selfie face image on instagram. *Proceeding - 2019 International Conference of Artificial Intelligence and Information Technology, ICAIIT 2019, November, 6–9*. <https://doi.org/10.1109/ICAIT.2019.8834526>
- Rohmana, T. A., Ulfa, S., & Adi, E. P. (2022). Video Animasi Mesin Offset Sebagai Media Pembelajaran Cetak Offset. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 52–61. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p052>
- Saifudin, M., Susilaningih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Sakti, B. C., & Yulianto, M. (2018). Penggunaan media sosial instagram dalam pembentukan identitas diri remaja. *UNDIP E Journal*, 6(4), 1–12.
- Sari, R. V., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2021). *Pengembangan multimedia drill and practice untuk meningkatkan kemampuan vocabulary bahasa jepang*. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 4(1), 1-12.
- Sesriyani; Sukmawati. (2019). Analisis Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(1), 9–16.
- Silviarista, M., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Mobile Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas Viii Smp. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.17977/um031v4i12017p022>
- Sundari, A., Suyatna, A., & Sesunan, F. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Multiple Response untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(1), 69–79.
- Sundayana, R. (2013). Media Pembelajaran matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika. In *Bandung: Alfabeta*. Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Yeo Chu, May Amy; Tunku Abdul , Rahma; Steve, Carter; Khor Zhan, S. (2019). Leadership, contribution, language and shared content as metrics in Malaysian millennials' decision making. *Journal of Business and Finance in Emerging Markets*, 2(2), 153–162.