

OPTIMALISASI METODE *SMALL GROUP DISCUSSION* MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *QUIZZ* DALAM MENGHITUNG UMUR KEHAMILAN PADA MAHASISWI KEBIDANAN DI POLTEKKES KEMENKES MALUKU

Optimization of The Small Group Discussion Method Using Quizizz Interactive Learning Media in Calculate Age Pregnancy in Midwife Students at Poltekkes Kemenkes Maluku

Arvicha Fauziah¹, Erwinsyah²

¹ Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Maluku

² Balai Besar Pelatihan Kesehatan (BBPK) Makassar

Email: vichachachavicha@gmail.com

ABSTRACT

Students cannot calculate gestational age at the time of taking the patient when providing comprehensive care for the preparation of the final project. An overview of the average value of Obstetrics and Pregnancy for Midwifery Study Program students in Ambon Odd Semester (III) for the 2020/2021 academic year obtained 74.69. The purpose of this study was to determine the average difference between the value of learning outcomes given pre-test and post-test in learning how to calculate gestational age using the small group discussion and quizizz interactive learning media. The research design used pre experimental with one group pre test post test design. The population in this study were students in the third semester of Ambon Midwifery at Poltekkes Kemenkes Maluku taken in two classes of 85 students. Sampling technique by simple random sampling obtained 45 students consisting of class A totaling 23 students and class B totaling 22 students. The results obtained that the value of the correlation coefficient (correlation) is 0.529 with a significance value (Sign.) of 0.000. Value of Sig. 0.000 < 0.05 probability, it can be said that there is a relationship between the pre test variable and the post test. The conclusion is that there is a significant average difference between the pre-test and post-test after applying the small group discussion and using the interactive learning media Quizizz in calculating gestational age.

Keywords: Gestational Age, Small Group Discussion, Quizizz

ABSTRAK

Mahasiswa tidak dapat menghitung umur kehamilan pada saat pengambilan pasien saat memberikan asuhan komprehensif penyusunan tugas akhir. Gambaran rata-rata nilai Asuhan Kebidanan Kehamilan Mahasiswa Prodi Kebidanan Ambon Semester Ganjil (III) Tahun akademik 2020/2021 diperoleh 74,69. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar yang diberikan *pre test* dan *post test* pada pembelajaran cara menghitung umur kehamilan dengan metode *small group discussion* dan media pembelajaran interaktif *quizizz*. Desain penelitian menggunakan *pre experimental* dengan rancangan *one group pre test post test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III Kebidanan Ambon di Poltekkes Kemenkes Maluku diambil dua kelas sebanyak 85 mahasiswa. Teknik sampling dengan cara *simple random sampling* diperoleh 45 mahasiswa terdiri dari kelas A berjumlah 23 mahasiswa dan kelas B berjumlah 22 mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,529 dengan nilai signifikansi (Sign.) sebesar 0,000. Nilai Sig. 0,000 < probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel *pre test* dengan variabel *post test*. Kesimpulannya adalah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai hasil belajar *pre test* dan *post test* setelah menerapkan metode *small group discussion* dan menggunakan media pembelajaran interaktif *quizizz* dalam menghitung umur kehamilan.

Kata kunci : Umur Kehamilan, *Small Group Discussion*, *Quizizz*

PENDAHULUAN

Strategi metode dan desain pembelajaran diupayakan dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan tinggi di Indonesia sangat dipengaruhi oleh teknologi informasi. Hal ini membantu pemerintah mewujudkan peningkatan kualitas sumber daya manusia yang handal dan profesional dalam memenuhi kebutuhan industri dan perusahaan sehingga memiliki nilai daya saing yang tinggi. Komiten untuk menghasilkan generasi milenial yang cerdas, berkarakter, unggul, kreatif dan

berbudaya sangat ditentukan oleh peran penting dosen kreatif dan inovatif era digital (Rohmadi, 2021).

Menurut Undang-Undang No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Dosen melaksanakan kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen merupakan garda terdepan dalam sistem pendidikan. Dosen yang mengembangkan dirinya dalam upaya meningkatkan kompetensinya baik kompetensi pedagogic, pribadi maupun

sosial. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dosen harus memiliki keterampilan dasar teknologi digital dan mindset atau pola pikir kreatif sebagai prasyarat di abad ke-21 berfokus pada kemampuan problem solving, kolaborasi, berfikir kritis dan kemampuan kreativitas. Pendidikan memegang peranan penting dalam menyongsong *smart society* 5.0. Dosen harus memiliki kompetensi inti keilmuan (*Core Competence*) yang kuat, mempunyai *Soft Skill*, *Critical Thinking*, Kreatif, Komunikatif dan mampu berkolaborasi dengan mahasiswa.

Dosen harus mampu mengikuti perkembangan teknologi sehingga mampu menghasilkan lulusan berdaya saing tinggi, menebar passion dan menginspirasi mahasiswa menjadi teladan dan berkarakter. Dosen harus mampu berinovasi dan beradaptasi dalam penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran berbasis digitalisasi. Oleh karena itu, sudah menjadi tuntutan seorang pengajar di perguruan tinggi dapat mengajar peserta didik mengikuti jamannya. Teknologi menjadi salah satu alat dan fasilitas terbaik untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar untuk saat ini. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan selain memfasilitasi kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk memberikan metode pembelajaran baru yang lebih modern. Hal ini tentunya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dalam memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Metode pembelajaran harus memiliki pertimbangan seperti materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif, sarana dan fasilitas yang tersedia sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai.

Dosen harus melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi salah satunya adalah memberikan perkuliahan. Pada mata kuliah asuhan kebidanan kehamilan kompetensi yang diajarkan untuk dapat dikuasai oleh peserta didik salah satunya adalah kemampuan menghitung umur kehamilan secara cepat dan benar. Mahasiswa sudah memperoleh materi tentang cara

menghitung kehamilan pada semester III di Program Studi Kebidanan. Namun, masih banyak mahasiswa yang tidak menghitung umur kehamilan pada saat pengambilan pasien saat memberikan asuhan komprehensif penyusunan LTA. Berdasarkan pengalaman dan observasi langsung diperoleh bahwa pengetahuan, interaktif dan kompetensi, motivasi belajar dan rasa percaya diri yang sangat rendah. Kondisi ini menuntut mahasiswa untuk aktif dan mendapatkan nilai tinggi serta memiliki kompetensi Kebidanan yang baik.

Hasil penelitian Mardiana (2022) bahwa media Pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Manajemen FEB UPN "Veteran" Yogyakarta dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,834 dan signifikansi 0,000, yang artinya jika media pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran baik, sesuai, efektif dan menarik maka akan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Model pembelajaran menggunakan metode permainan (*Game Base Learning*) memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat seperti computer/smartphone. Metode *Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus pada setiap tahap soal yang dikerjakan kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, Dosen akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa menunjang metode *Game Based Learning* yaitu Quizizz. Dosen dan mahasiswa dituntut bisa saling berkolaborasi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif serta kreatif saat berlangsungnya pembelajaran (Lestari, 2020).

Karakteristik generasi milenial adalah lekat dengan gawainya sehingga media pembelajaran yang cocok adalah menggunakan gawai salah satunya quizizz. Quizizz merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang berisi berbagai jenis quis yang inovatif dan interaktif. quizizz biasanya dipakai pada proses belajar mengajar seperti halnya dalam mengadakan pretest/posttest, soal-soal hingga permainan edukasi. Hasil penelitian Ratnasarianti (2021) bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa

pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar.

Aplikasi *Quizizz* digunakan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya saing siswa, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Quizizz* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran serta dapat membantu dosen mengevaluasi hasil belajar mahasiswa (Naipospos, 2020).

Selain media pembelajaran interaktif menggunakan *quizizz*. Dosen menggunakan metode *small group discussin* sangat efektif selama proses belajar mengajar. Metode ini membuat mahasiswa lebih mudah menangkap materi, dimana pada saat diskusi kelompok mengerjakan soal yang diberikan dosen dapat dipecahkan secara bersama-sama. Dosen memberikan soal kasus kepada mahasiswa kemudian mahasiswa menyelesaikan masalah tersebut. Metode ini menekankan keaktifan belajar mahasiswa melalui diskusi belajar kelompok kecil.

Metode *small group discussion* dimaksudkan untuk dapat merangsang peserta didik dalam belajar dan berfikir secara kritis dan mengeluarkan pendapatnya secara rasional dan objektif dalam pemecahan suatu masalah (Warsini, 2021).

Menurut penelitian Maslina (2020) bahwa ada respon positif dari mahasiswa terhadap diskusi kelompok kecil. Teknik diskusi kelompok kecil dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman membaca, terutama pada kelompok A semester dua Prodi Bahasa Inggris di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Mata kuliah asuhan kebidanan kehamilan pada materi umur kehamilan membutuhkan penerapan metode *Small Group Discussion*. Sedangkan Platform media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *Quizizz*. Adanya gambaran rata-rata nilai Asuhan Kebidanan Kehamilan Mahasiswa Prodi Kebidanan Ambon Semester Ganjil (III) Tahun akademik 2020/2021 diperoleh 74,69. Hal ini

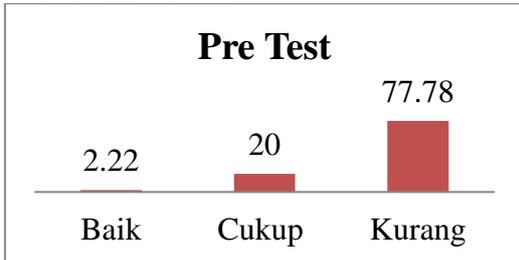
menunjukkan bahwa perlu meningkatkan minat dan nilai mahasiswa untuk mencapai batas kelulusan agar mahasiswa tidak mengikuti SP atau mengulang mata kuliah asuhan kebidanan kehamilan khususnya dalam menghitung umur kehamilan. Belum tepatnya metode belajar yang diterapkan dalam peningkatan interaksi mahasiswa dan dosen di dalam kelas. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi belajar mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar *pre test* dan *post test*.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Desain penelitian menggunakan *pre experimental* menggunakan *rancangan one group pre test post test design*. Penelitian dilakukan di Poltekkes Kemenkes Maluku. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 14-21 September 2022. Adapun populasi dalam penelitian yaitu mahasiswa kebidanan semester III yang terdaftar di Poltekkes Kemenkes Maluku pada tahun 2022 berjumlah 85 orang. Teknik sampling dengan cara *simple random sampling* diperoleh 45 mahasiswa terdiri dari kelas A berjumlah 23 mahasiswa dan kelas B berjumlah 22 mahasiswa.

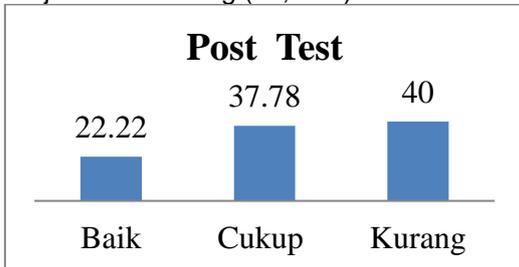
Instrumen atau alat ukur berupa soal sebanyak 10 soal tentang cara menghitung umur kehamilan. Telah dilaksanakan uji validitas dan reliabilitas dengan responden yang berbeda, dimana diperoleh nilai setiap item pertanyaan memiliki nilai korelasi > 0,510 maka item pertanyaan yang diajukan dinyatakan valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas didapatkan nilai korelasi 0,78 maka pertanyaan dinyatakan reliabel. Pengelolaan data dimulai dari *editing, scoring, coding, data entry, tabulating dan cleaning*. Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis univariat dan bivariate.

HASIL
Analisis Univariat



Gambar 1. Analisis Hasil Belajar *Pre Test*

Berdasarkan gambar 1 dilakukan uji statistik menggunakan program komputer diperoleh hasil persentase pada *pre test* yaitu tingkat pengetahuan dalam kategori baik berjumlah 1 orang (2,22%), cukup berjumlah 9 orang (20%) dan kurang berjumlah 35 orang (77,78%).



Gambar 2. Analisis Hasil Belajar *Post Test*

Berdasarkan gambar 2 diperoleh hasil persentase pada *post test* yaitu tingkat pengetahuan dalam kategori baik berjumlah 10 orang (22,22%), cukup berjumlah 17 orang (37,78%) dan kurang berjumlah 18 orang (40%).

Analisis Bivariat

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Normalitas

Std. Deviation	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
,70993248	1,216	0,104

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov, hasil uji probabilitas menggunakan program komputer yaitu nilai Asymp.Sig. (2 tailed) nilainya 0,104 dimana >0,05 yang artinya data berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Analisis Bivariat *Paired Sample Statistic*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pre Test</i>	4,4444	1,34089	0,19989
<i>Post Test</i>	6,0667	1,81409	0,27043

Nilai *pre test* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 4,44, sedangkan nilai *post test* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 6,06. Std. Deviation pada *pre test* sebesar 1,34 dan *post test* sebesar 1,81. Terakhir adalah nilai

Std. Error Mean untuk *pre test* sebesar 0,19 dan *post test* sebesar 0,27. Nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 4,44 < *post test* 6,06, artinya ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara *pre test* dengan *post test*.

Tabel 2. Hasil Analisis Bivariat *Paired Samples Correlations*

	Correlation	Sig.
<i>PreTest & PostTest</i>	0,529	0,000

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,529 dengan nilai signifikansi (Sign.) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 < probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh *small group discussion* dan menggunakan media pembelajaran interaktif quizizz dalam menghitung umur kehamilan.

PEMBAHASAN

Pengetahuan mahasiswa tentang menghitung umur kehamilan mengalami kenaikan dilihat dari nilai evaluasi *pre test* dan *post test* berupa 10 soal menghitung umur kehamilan. Hasil nilai *pre test* dan *post test* diperoleh bahwa pengetahuan mahasiswa mengalami kenaikan sebesar 20% termasuk kategori baik, kenaikan 17,78% kategori cukup dan penurunan 37,78% kategori kurang. Kemudian ada perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar *pre test* dan *post test* dimana nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 4,44 < *post test* 6,06. Nilai Sig. 0,000 < probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa ada hubungan antara variabel *pre test* dengan variabel *post test*. Hal ini dikarenakan mahasiswa telah diberikan intervensi dengan media pembelajaran interaktif quizizz dan metode *small group discussion* selama proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian Husna (2021) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru sebesar 80,27 % dalam rentang 81% - 100% dan termasuk kategori baik. Minat belajar siswa tergolong dalam kategori baik dengan persentase 73,48% dalam rentang 61% - 80%. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. 0,00 < 0,05 atau t hitung 6,564 > t tabel 1,657. Persentase kontribusi (sumbangan) variabel X (media

pembelajaran quizizz) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 26,7% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain.

Sejalan dengan hasil penelitian Putriawati (2019) bahwa ada peningkatan hasil belajar dan keaktifan mahasiswa dengan nilai rata-rata pretest dan posttest pada siklus I yaitu 65,22 dan 70,67 dan pada siklus II, nilai rata-rata posttest yaitu 85,34. Keaktifan mahasiswa pada siklus I (30 orang) dan siklus II (42 orang) juga dinyatakan meningkat yang ditunjukkan dengan mahasiswa aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan presentasi.

Bloom menyebutnya dengan tiga hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif, Bloom menyebutkan enam tingkatan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotoris (Wahid, 2018).

Menurut Magdalena (2021) ada beberapa faktor yang menyebabkan berhasil atau tidaknya suatu evaluasi pembelajaran baik internal maupun eksternal. Karena memang tidak setiap pelaksanaan *post test* selalu ada peningkatan pemahaman siswa karena bagaimanapun juga, pembelajaran tidak terlepas dari yang namanya kendala baik pembelajaran luring maupun daring. Kendala yang guru H dan guru A alami pun cenderung sama yakni masalah sinyal, kuota, dan bimbingan orang tua. Perlu diketahui bahwa guru H dan guru A sudah melakukan dan memiliki cara terbaik versi mereka untuk mengatasi kendala tersebut. Karena apapun keadaan dan kendalanya, pembelajaran harus tetap berjalan dan tujuan pendidikan harus tetap tercapai.

Kelemahan penelitian ini ada pada sarana pendukung yang harus terpenuhi selama proses pembelajaran yaitu mahasiswa harus memiliki *handphone* atau laptop, jaringan/sinyal yang hilang timbul, kuota internet yang tercukupi, menggunakan platform pembelajaran salah satunya *whatshap group* untuk berkomunikasi dengan mahasiswa. Hasil penelitian Yuliana (2021) menyatakan bahwa Inovasi dosen Pascasarjana UIN Alauddin Makassar di masa pandemi yaitu bentuk inovasi sudah maksimal tapi efek atau dampak dari inovasi

hasilnya belum maksimal, karena disebabkan oleh beberapa faktor yang terkendala di mahasiswa, misalnya gangguan jaringan, ketika mahasiswa sedang melakukan presentasi, namun kapasitas kuota tidak mencukupi sehingga membuat proses berlangsungnya presentasi jadi terhambat dan juga beberapa dosen yang tidak familiar dengan platform pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan quizizz saat pembelajaran juga perlu memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu penggunaan quizizz harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa sehingga penggunaan quizizz betul-betul dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sitorus, 2022).

Peranan media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan membantu mahasiswa untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh dosen. Dosen dituntut untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara dosen dengan mahasiswa. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi, media pembelajaran adalah salah satu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar, media sebagai pemberi pembelajaran dan informasi yang komprehensif kepada mahasiswa (Tafonao, Talizaro, 2018).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dengan mudah di dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh terdapat

data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswanya.

Berdasarkan hasil penelitian Nirmalasari (2020) hasil didapatkan hasil signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, artinya penggunaan media quizizz sebagai alat evaluasi efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Sedangkan hasil penelitian Rosadi (2020) menunjukkan bahwa (1) strategi diskusi kelompok kecil dapat membangun kepercayaan diri siswa dalam berbicara; (2) melibatkan siswa dalam diskusi kelompok kerja secara komunikatif; (3) siswa memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari dosen memberikan dampak pada peningkatan potensi diri mahasiswa, sehingga mahasiswa memiliki kemampuan dan konsep diri yang baik sesuai dengan capaian pembelajaran. Materi pembelajaran yang *up to date* yang diberikan kepada mahasiswa menunjukkan hasil bahwa mahasiswa mampu meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil yang baik. Strategi dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam peningkatan kualitas lulusan dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan (Mariam, 2019).

Hasil dari penelitian Kusuma (2020) adalah kuesioner respon peserta didik penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energi sudah berjalan efektif dengan jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik 56,50% dan siswa yang masuk kategori baik 43,50%. Hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan presentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.

Hasil penelitian Salsabila (2020) yang dapat dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni : (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri (3) Keaktifan, baik bertanya

mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut penelitian Arisman (2019) bahwa penggunaan diskusi kelompok kecil adalah efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa pencapaian. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi membaca antara kelas yang diajar dengan metode *Small Group Discussion* dan kelas yang diajar dengan metode konvensional.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada kenaikan sebesar 20% antara nilai hasil belajar *pre test* dan *post test*. Kemudian ada perbedaan rata-rata antara nilai hasil belajar *pre test* dan *post test* dimana nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* 4,44 < *post test* 6,06. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,529 dengan nilai signifikansi (Sign.) sebesar 0,000. Nilai Sig. 0,000 < probabilitas 0,05, terdapat pengaruh *small group discussion* dan menggunakan media pembelajaran interaktif quizizz dalam menghitung umur kehamilan.

SARAN

Sebaiknya dosen menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu quizizz dapat diterapkan oleh dosen untuk mata kuliah yang lain. Pendekatan diskusi kelompok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dosen dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Maluku beserta jajarannya atas setiap dukungan dan motivasinya bagi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, Intan Indria, dkk. 2021. *Inovasi Pembelajaran sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru di SDN 2 Setu Kulon*. Cirebon: Universitas Muhammadiyah Cirebon. Prosiding dan Web Seminar (Webinar) "Standarisasi Pendidikan Sekolah Dasar Menuju Era Human Society 5.0" Cirebon, 28 Juni 2021
- Husna, khaliqul. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru
- Kusuma, Yoselia Alvi. 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pembelajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Magdalena, Ina, dkk. 2021. *Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SD N Bojong 04*. Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang. Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 2, Juli 2021; 150-165
- Mardiana, Tri dan Anis Siti Hartati. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas Belajar dan Lingkungan Belajar terhadap Motivasi Belajar Selama Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta. Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar. Bandung, 13-14 Juli 2022
- Mariam, lis, dkk. 2019. *Tinjauan Kritis Pola Pembelajaran Berbasis Kreatif dan Inovatif di Politeknik Melalui Konsep Collaborative Knowledge Creation*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta. Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan, Vol. 15, No. 2, Juli 2019
- Mariam, lis, dkk. 2019. *Tinjauan Kritis Pola Pembelajaran Berbasis Kreatif dan Inovatif di Politeknik Melalui Konsep Collaborative Knowledge Creation*. Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta. Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan, Vol. 15, No. 2, Juli 2019
- Jakarta: Politeknik Negeri Jakarta. Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan, Vol. 15, No. 2, Juli 2019
- Naipospos, Nurhidayah BR. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online di Masa Pandemi Covid 19*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Nirmalasari, Septivianti Putri Indra. 2020. *Efektivitas Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SD N 1 Dodogan Dlingo*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Panggabean, Suvriadi dan Tua Halomoan Harahap. 2020. *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Journal of Mathematics Education and Science. Vol. 6 No. 1, Oktober 2020
- Poltekkes Kemenkes Maluku. 2020. *Buku Pedoman Akademik dan Kemahasiswaan*. Ambon : Poltekkes Kemenkes Maluku
- Puriawati, Wiwin. 2019. *Penerapan Metode Pembelajaran Small Group Discussion untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Mahasiswa*. Nusa Tenggara Barat: IKIP Mataram
- Ramliyana, Randi dan Vickry Ramdhan. 2020. *Penerapan Aplikasi Berbasis Smartphone Quizizz dalam Pembelajaran Online di Era New Normal*. Jakarta Selatan: Universitas Indraprasta PGRI
- Ratnasarianti, Eka. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rohmadi, Muhammad. 2021. *Guru dan Dosen Kreatif, Inovatif, dan Produktif sebagai Penggerak Literasi Di Era Digital*. Jawa Tengah: FKIP Universitas Sebelas Maret. Seminar Bahasa, Sastra dan Pengajarannya Vol. II No. 2 Desember 2022 | 61

- (PEDALITRA I) *Penguatan Literasi Melalui Pengajaran Bahasa dan Sastra* 27 Oktober 2021
- Rosadi, Fanny Selvia. dkk. 2020. *The Use Of Small Group Discussion Strategy In Teaching English Speaking*. Jakarta: Universitas Bina Sarana Informatika. Jurnal Pujangga Volume 6, Nomor 2, Desember 2020. ISSN P 2443-1478, ISSN E 2443-148
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. *Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020
- Setiawan, Agung, dkk. 2019. *Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Semarang: FMIPA Unimus 2019. Seminar Nasional Edusainstek ISBN: 2685-5852
- Sitorus, Destri Sambara, dkk. 2022. *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana
- Supriadi, Nunung, dkk. 2020. *Implementasi E-Learning Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin di Purwokerto*. Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Yogyakarta: STT KADESI Yogyakarta. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018
- UU No.12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Pasal 1 Ayat 9
- Utomo, Hendro. 2020. *Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang*. Semarang: SD Bukit Aksara. Jurnal Kualita Pendidikan Vol. 1, No. 3, Desember 2020
- Wahid, Abdul. 2018. *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang. Volume V Nomor 2 Maret 2018
- Yuliana, dkk. 2021. *Inovasi Komunikasi Dosen Dalam Pengelolaan Pembelajaran Pascasarjana Uin Alauddin Di Masa Pandemi*. Makassar: UIN Alauddin Makassar. Jurnal Mercusuar Volume 2 No 4 Desember 2021
- Warsini. 2021. *Penerapan Stategi Small Group Discussion untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI di SD N Laman Baru*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya