

INOVASI PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN MEDIA WORDWALL DAN ZEP QUIZ DI KELAS X SMAN 8 GOWA

Fitriana Rahmayanti¹, Nur Annisa², Nur Widya Putri Darmayanti Amir³
Nurmegahasani⁴, Salwa Novianti⁵, Ummul Hasanah⁶, Andi Tenri Ola
Rivai⁷

^{1,2,3,4,5}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

^{6,7}Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: rahmayantifitriana@gmail.com

Abstract

This research aims to explore the application of biology learning innovations using Wordwall and Zep Quiz media in class X at SMAN 8 Gowa. The method used in this research is qualitative research with an interview approach to teachers and students. The research results show that the use of Wordwall has a positive impact in increasing student engagement and making it easier to understand the material through interactive games. Students feel more motivated and interested in studying biology. In addition, Zep Quiz helps teachers carry out evaluations efficiently by providing immediate feedback regarding student understanding. However, the challenges faced are related to the availability of devices and stable internet connections, as well as the need for technical skills to maximize the use of these media. Overall, this innovation has proven effective in improving the quality of biology learning and can be a useful alternative in technology-based learning in the future.

Keywords: *Biology, Learning Innovation, Student Engagement, Wordwall, Zep Quiz.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan inovasi pembelajaran biologi menggunakan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman materi melalui permainan interaktif. Siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik dalam belajar biologi. Selain itu, Zep Quiz membantu guru dalam melakukan evaluasi secara efisien dengan memberikan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi terkait dengan ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil, serta kebutuhan akan keterampilan teknis untuk memaksimalkan penggunaan media tersebut. Secara keseluruhan, inovasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran biologi dan dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Kata Kunci: *Biologi, Inovasi Pembelajaran, Keterlibatan Siswa, Kualitatif, Wordwall, Zep Quiz,*

How to Cite: Rahmayanti, F., Annisa, N., Amir, N. W. P., Nurmegahasani, Novianti, S., Ummul Hasanah, U., Rivai, A. T. O. (2025) Inovasi Pembelajaran Biologi dengan Media Wordwall dan Zep Quiz di Kelas X SMAN 8 Gowa. *Mopoonuwa: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (MJPM)*, 2 (1), 170-176

PENDAHULUAN

Pada era teknologi yang sangat berkembang ini menuntut adanya suatu peningkatan dalam potensi manusia. Sarana dalam menciptakan dan meningkatkan kualitas potensi manusia tersebut yaitu dengan pendidikan. Pendidikan adalah sebuah proses dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan melalui

pengalaman, latihan dan belajar. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk setiap generasi khususnya generasi muda untuk kemajuan mutu pendidikan dan meningkatkan sumber daya manusia dalam suatu negara (Indy et al, 2024). Inovasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Biologi di tingkat SMA. Penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall dan Zep Quiz telah menjadi alternatif efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas X (Andini, Lily dan Riyanto. 2023).

Pembelajaran biologi di tingkat SMA sering kali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa, terutama karena materi yang terkesan abstrak dan sulit dipahami. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang pembelajaran biologi. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media digital yang berbasis gamifikasi, seperti Wordwall dan Zep Quiz. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan di UPT SMAN 1 Soppeng menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game Wordwall berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa (Lestari, Andi dan Saleh. 2023). Selain itu, penelitian lain di SMA Negeri 3 Enrekang yang menerapkan media Wordwall dalam model pembelajaran Problem Based Learning juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi (Alam dan Siti, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif seperti Wordwall dalam strategi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Meskipun belum banyak penelitian yang secara spesifik membahas penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran biologi, platform ini memiliki potensi serupa dengan Wordwall dalam menyediakan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bondowoso, di mana Quizizz, sebuah platform kuis interaktif, diterapkan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran biologi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan platform tersebut. Siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran berkat pendekatan yang interaktif dan menyenangkan (Nurlatifah, Ali dan Nurul, 2024). Selain itu, sebuah laporan berjudul "Petualangan Belajar yang Tak Terlupakan Bersama Zep Quiz" mengungkapkan bahwa penggunaan Zep Quiz berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Format kuis yang berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menguji pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Suasana kompetitif yang tercipta dalam kuis mendorong siswa untuk terus belajar dan berprestasi lebih baik (Putri et al, 2022).

Penggunaan kedua media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, implementasi media pembelajaran digital memerlukan

perencanaan yang matang dan pemahaman yang baik dari pendidik. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media Wordwall dan Zep Quiz dalam pembelajaran biologi di kelas X SMAN 8 Gowa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk menganalisis penerapan inovasi pembelajaran biologi dengan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman dan persepsi guru serta siswa terkait penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

1. Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan terkait dengan penerapan media pembelajaran berbasis digital. Peneliti berfokus pada bagaimana media Wordwall dan Zep Quiz digunakan dalam konteks pembelajaran biologi serta bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa.

2. Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari:

Guru biologi di kelas X SMAN 8 Gowa yang memiliki pengalaman menggunakan media Wordwall dan Zep Quiz dalam pembelajaran.

Siswa kelas X SMAN 8 Gowa yang terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan kedua media tersebut.

3. Teknik pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru dan siswa. Wawancara dilakukan secara langsung dan tatap muka untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terkait penggunaan media Wordwall dan Zep Quiz dalam pembelajaran biologi. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, di mana peneliti memiliki pedoman pertanyaan, tetapi juga memberi ruang untuk partisipan memberikan tanggapan yang lebih luas dan bebas.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap proses pembelajaran di kelas X SMAN 8 Gowa untuk memahami penerapan kedua media secara langsung.

4. Analisis data

Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis tematik. Langkah-langkah analisis data meliputi: Transkripsi wawancara untuk mempermudah proses analisis. Penyandian data dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari wawancara dan observasi. Kategorisasi tema-tema yang ditemukan untuk mengelompokkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian temuan untuk menyusun hasil temuan yang dapat menggambarkan penggunaan media Wordwall dan Zep Quiz dalam pembelajaran biologi.

5. Keabsahan data

Keabsahan data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dengan berbagai

sumber (guru dan siswa) dan hasil observasi.

6. Etika penelitian

Penelitian ini memperhatikan aspek etika, yaitu:

Mendapatkan izin dari pihak sekolah dan partisipan sebelum melakukan wawancara dan observasi. Menjaga kerahasiaan identitas partisipan. Memberikan informasi yang jelas mengenai tujuan dan prosedur penelitian kepada partisipan sebelum pengumpulan data.

Dengan metode ini, penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai efektivitas dan tantangan dalam menggunakan media Wordwall dan Zep Quiz sebagai inovasi pembelajaran biologi di SMAN 8 Gowa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan inovasi pembelajaran biologi menggunakan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan wawancara kepada guru dan siswa untuk mendapatkan informasi yang mendalam terkait efektivitas dan pengalaman mereka dalam menggunakan kedua media tersebut.

Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Biologi Berdasarkan wawancara dengan guru biologi di SMAN 8 Gowa, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Guru menjelaskan bahwa Wordwall memudahkan mereka untuk membuat soal interaktif, seperti teka-teki silang, matching game, dan kuis, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep biologi secara menyenangkan. Siswa juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Wordwall. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar biologi karena soal-soal yang disajikan dalam format yang lebih menarik. Mereka juga merasa lebih mudah mengingat materi karena disajikan dalam bentuk permainan yang interaktif.

Penerapan Zep Quiz dalam Pembelajaran Biologi Zep Quiz, yang merupakan aplikasi kuis berbasis digital, juga mendapatkan respon yang baik dari guru dan siswa. Guru menyatakan bahwa Zep Quiz memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Dengan Zep Quiz, guru bisa mendapatkan umpan balik langsung mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dari sisi siswa, mereka mengaku lebih tertantang dan merasa terlibat dalam sesi kuis menggunakan Zep Quiz. Sebagian siswa menyatakan bahwa kuis yang diadakan melalui Zep Quiz membuat mereka lebih fokus dan memudahkan mereka dalam mempersiapkan ujian karena adanya latihan soal yang terus-menerus.

Tantangan dan Hambatan Meskipun penggunaan media Wordwall dan Zep Quiz memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil di sekolah. Beberapa siswa mengeluhkan kesulitan dalam mengakses aplikasi jika jaringan internet tidak mendukung. Selain itu, ada beberapa siswa yang merasa kurang terbiasa dengan format pembelajaran berbasis digital dan membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Guru juga menyebutkan bahwa meskipun aplikasi-aplikasi ini efektif, mereka membutuhkan keterampilan teknis tertentu untuk memaksimalkan penggunaan media tersebut. Adapun

gambaran kegiatan pengabdian ini disajikan pada gambar 1, 2 dan 3 secara berturut-turut sebagai berikut.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian media pembelajaran



Gambar 2. Proses penggunaan media pembelajaran



Gambar 3. Pemantauan kinerja siswa

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dan Zep Quiz memberikan dampak positif terhadap

pembelajaran biologi di kelas X SMAN 8 Gowa. Penggunaan media ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mengevaluasi pemahaman siswa. Penerapan Wordwall yang berbasis game memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran. Media ini juga efektif untuk berbagai jenis materi biologi, seperti klasifikasi makhluk hidup dan siklus kehidupan, yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam.

Sementara itu, Zep Quiz menjadi sarana yang efisien untuk melakukan asesmen terhadap pemahaman siswa secara lebih cepat dan terstruktur. Dengan adanya hasil kuis yang langsung dapat dianalisis oleh guru, proses evaluasi menjadi lebih objektif dan tepat sasaran. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah ketergantungan pada teknologi, seperti perangkat dan koneksi internet. Hal ini mengindikasikan perlunya kesiapan infrastruktur dan pelatihan bagi siswa dan guru agar penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat lebih maksimal. Secara keseluruhan, inovasi pembelajaran ini memberikan dampak positif bagi pembelajaran biologi di SMAN 8 Gowa dan dapat dijadikan model untuk pengembangan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran biologi dengan media Wordwall dan Zep Quiz di kelas X SMAN 8 Gowa memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran. Media Wordwall berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyajikan materi biologi dalam bentuk permainan interaktif yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi. Selain itu, Zep Quiz memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa secara efisien dan efektif, serta memberikan tantangan yang menarik bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Namun, terdapat tantangan terkait dengan ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penting untuk memastikan kesiapan infrastruktur yang memadai serta memberikan pelatihan kepada siswa dan guru agar penggunaan kedua media pembelajaran tersebut dapat dimaksimalkan. Secara keseluruhan, inovasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran biologi di SMAN 8 Gowa dan dapat menjadi alternatif yang bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus kepada SMAN 8 Gowa, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terima kasih juga kepada seluruh guru dan siswa yang telah berpartisipasi dan mendukung jalannya kegiatan ini. Apresiasi juga diberikan kepada Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Program Studi Pendidikan Biologi atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Nur., Adnan & Sitti, S. W. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Model Problem Based Learning berbantu Media Wordwall pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 3 Enrekang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5 No. 3.
- Andini, W. T., Lily, N & Riyanto. 2023. Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Pendidikan Sains dan Biologi*. Vol. 10 No. 2.
- Indy Aulia, N. S., et al. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media WorldWall pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Purwotomo Surakarta. *Journal of Social Sciences, Humanities, Education, and Cultural Studies*. Vol. 2 No. 1.
- Lestari, S. R., Andi, R. S. & Muchtar. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis GameWordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5 No. 3.
- Putri, Z. N., & Frida, N. A. B. 2022. Pemanfaatan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Keanekaragaman Hayati Peserta Didik X6 SMA Negeri 1 Sewon. *Jurnal Nasional Hasil Pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan*.
- Misliyanti, W., Adnan & Abdul, H. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 5 No. 3.
- Nurlatifah, A., Ali. U., & Nurul. H. 2023. Penerapan Quiziz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Bondowoso. *Jurnal Biologi*. Vol. 1 (5).