Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Nasywa Dinda Salma¹, Imas Mastoah²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Negeri Sultan Maulana Hasanuddin
Banten

e-mail: nasywadindasalma03@gmail.com¹, Imas.mastoah@uinbanten.ac.id²

Abstrak

Kemajuan dalam teknologi digital telah mendorong pendidik untuk merumuskan pendekatan pedagogis yang semakin inovatif. Salah satu platform interaktif yang dapat digunakan adalah aplikasi Quizizz, yang meningkatkan pengalaman pendidikan dengan memfasilitasi penilaian berbasis game. Penelitian ini berusaha untuk memeriksa kontribusi Quizizz dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan kemandirian belajar, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Melalui tinjauan komprehensif dari literatur yang ada, temuan menunjukkan bahwa Quizizz berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan memberikan keserbagunaan dalam perumusan kuis. Meskipun demikian, ada tantangan seperti aksesibilitas internet dan kesiapan pendidik untuk mengasimilasi alat-alat teknologi ini ke dalam proses pendidikan..

Kata kunci: *Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Media Digital*

Abstract

The progression of digital technology has prompted educators to cultivate more innovative pedagogical approaches. An interactive platform that may be employed is the Quizizz application, which enhances the educational experience through gamified assessments. This research endeavors to examine the impact of Quizizz on augmenting student learning motivation, educational efficacy, and the obstacles encountered in its implementation. Through a comprehensive literature review, the results suggest that Quizizz has the potential to elevate student engagement, furnish immediate feedback, and facilitate flexibility in the construction of quizzes. Nonetheless, challenges such as internet accessibility and the preparedness of educators to incorporate this technology into their instructional practices persist as critical factors to consider..

Keywords: *Interactive Learning, Quizizz, Digital Media*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital mengharuskan pendidik menumbuhkan kompetensi dalam pengembangan media pendidikan. Selain memiliki kemahiran dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia di lembaga pendidikan, pendidik juga diamanatkan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pendidikan, terutama ketika sumber daya tersebut tidak mudah diakses (Arsyad, 2007). Contoh terkait dari hal ini adalah pemanfaatan media digital seperti Quizizz, yang merupakan platform digital yang dirancang untuk praktik berbasis kuis dan presentasi online yang membantu pendidik dalam menyebarkan konten instruksional dengan cara yang memfasilitasi pemahaman di antara peserta didik (Santy Handayani et al., 2023). Quizizz berfungsi sebagai media online yang dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini mampu menyajikan konten pendidikan melalui kuis dan permainan, dirancang dengan cermat agar efektif dan efisien, sehingga mendorong perilaku eksplorasi siswa dan mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif di antara rekan-rekan dalam lingkungan belajar yang kompetitif.

Namun demikian, sejumlah besar pendidik jarang menggunakan aplikasi Quizizz, terutama karena berbagai tantangan, termasuk sumber daya yang tidak memadai dan pemahaman yang tidak memadai di antara guru. Akibatnya, ada kebutuhan kritis untuk pengenalan teknologi yang

menyederhanakan proses bagi pendidik dalam menyampaikan konten instruksional. Selain itu, Quizizz dapat berfungsi sebagai alat evaluatif untuk menilai pemahaman siswa tentang materi yang disajikan sebelumnya; penerapan alat kuis ini memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi siswa. Oleh karena itu, dengan kemudahan akses media pendidikan saat ini, para pendidik dapat memanfaatkan dan selanjutnya mengembangkan media evaluatif melalui aplikasi Quizizz, sehingga memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan di Indonesia.

METODE

Pendekatan metodologis yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah tinjauan literatur yang komprehensif, yang berusaha untuk meneliti sejumlah besar sumber daya ilmiah yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pedagogis interaktif. Penyelidikan ini dilaksanakan dengan pengumpulan sistematis, analisis, dan sintesis informasi yang bersumber dari jurnal akademik terkait, monograf, dan laporan penelitian. Penekanan utama dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan sejauh mana aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemandirian pembelajaran, dan konsekuensi dari penyebarannya di berbagai pengaturan pendidikan.

Dalam proses agregasi data, berbagai sumber sastra yang berkaitan dengan penerapan Quizizz dalam pedagogi digital secara sistematis diidentifikasi dan dinilai secara kritis. Kriteria yang digunakan untuk pemilihan literatur mencakup relevansi dengan materi pelajaran, kredibilitas sumber, dan luasnya wacana mendalam mengenai penerapan alat ini dalam proses pendidikan. Data yang diperoleh kemudian menjadi sasaran analisis deskriptif kualitatif, yang berusaha untuk menafsirkan temuan penyelidikan sebelumnya dan menggambarkan keuntungan dan tantangan yang terkait dengan penerapan Quizizz dalam lingkungan belajar interaktif.

Berdasarkan temuan tinjauan literatur, dapat disimpulkan bahwa penyebaran aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menimbulkan dampak yang menguntungkan pada motivasi siswa untuk belajar, partisipasi aktif mereka dalam proses pendidikan, dan peningkatan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Selain itu, fungsionalitas yang ditawarkan oleh Quizizz, seperti kuis berorientasi gamifikasi, umpan balik waktu nyata, dan kemampuan beradaptasi dalam penggunaan, menjadikannya instrumen yang manjur dalam memperkuat pembelajaran yang dimediasi teknologi. Namun demikian, tantangan seperti kendala aksesibilitas Internet dan kesiapan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi tetap menjadi faktor penting yang memerlukan pertimbangan cermat dalam aplikasi praktis mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media interaktif

Istilah “interaktif” berasal dari konsep interaksi, yang mencakup tindakan timbal balik, korelasi, dan pengaruh dalam hubungan. Interaksi diwujudkan oleh adanya hubungan sebab-akibat, ditandai dengan dinamika aksi dan reaksi selanjutnya. Definisi interaktif berkaitan dengan kerangka komunikasi bilateral atau tindakan timbal balik, menunjukkan keadaan aktivitas dan interkoneksi yang mewujudkan timbal balik di antara peserta (Legacy: 2008). Dalam konteks komputasi, istilah interaktif mengacu pada dialog yang dibuat antara komputer dan komputer lain atau antara komputer dan terminal (Jafnihirida et al., 2023), yang bermanifestasi dalam berbagai format seperti simulasi komputer, aplikasi seluler, permainan pendidikan, video interaktif, dan beragam bentuk konten digital yang melibatkan pengguna dalam upaya pembelajaran yang mendalam. Tujuan utama penerapan media interaktif dalam pengaturan pendidikan adalah untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mempromosikan pemahaman dan retensi informasi, dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengatasi preferensi dan persyaratan pembelajaran individu.

Bersamaan dengan itu, gagasan media interaktif dalam proses pendidikan dikonseptualisasikan sebagai produk atau layanan digital (multimedia) yang diberikan pendidik kepada peserta didik, mencakup pengiriman konten pendidikan melalui media seperti teks, visual animasi, video, audio, dan pengalaman bermain game interaktif. Pemanfaatan produk dan layanan digital (multimedia) diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, keterampilan eksplorasi, dan pemahaman mereka (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah,

Tyara Andini, 2022). Media pembelajaran interaktif mencakup semua perangkat lunak dan perangkat keras yang berfungsi sebagai perantara untuk memfasilitasi transmisi konten pendidikan dari sumber pembelajaran ke pelajar melalui metode pedagogis yang dapat memberikan umpan balik mengenai informasi yang disajikan kepada media. Kaliber media pembelajaran dapat dievaluasi melalui metrik dan metodologi yang ditentukan, serta melalui proses penilaian perangkat lunak.

Mengenai konseptualisasi yang diberikan oleh para sarjana, khususnya Walker dan Hess (1984:206) sebagaimana dirujuk oleh Azhar Arsyad (2001:175-176), kriteria evaluatif untuk kualitas media pembelajaran interaktif dapat ditentukan berdasarkan integritas isi dan tujuan, efektivitas proses pembelajaran, dan kecanggihan teknik yang digunakan.

Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif

Aplikasi pendidikan yang dikenal sebagai Quizizz berfungsi sebagai platform berbasis game, memfasilitasi berbagai kegiatan interaktif dalam lingkungan akademik dan memungkinkan pengembangan kegiatan ini secara langsung di lingkungan kelas (Mulatsih, 2020). Memanfaatkan platform Quizizz, siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam latihan di dalam kelas melalui perangkat elektronik mereka. Quizizz mencakup banyak fitur dan keuntungan yang berkaitan dengan konteks pendidikan.

1. **Fleksibilitas dalam pembuatan kuis**

Ciri khas Quizizz adalah kemampuan beradaptasi dalam pembuatan kuis (Riyadi & Wibawa, 2024). Pendidik dapat dengan mudah merumuskan pertanyaan yang relevan dengan kurikulum, sehingga memastikan keselarasan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2. **Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa**

Quizizz dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang digamifikasi. Peserta didik dapat menanggapi pertanyaan menggunakan perangkat masing-masing. Format interaktif ini berfungsi untuk memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan.

3. **Umpan balik instan**

Efektivitas Quizizz semakin ditingkatkan oleh kapasitasnya untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah tanggapan mereka (Fuad dan Khusna 2022). Umpan balik ini tidak hanya menyampaikan keakuratan jawaban yang diberikan, tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi, sehingga memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi area kelemahan mereka dan membuat perbaikan yang diperlukan.

4. **Kreativitas dalam desain yang dimaksud**

Pendidik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam perumusan pertanyaan, yang mungkin termasuk integrasi gambar, video, atau komponen audio ke dalam kuis. Desain pertanyaan yang inovatif dapat meningkatkan minat siswa pada materi pembelajaran, membuat pengalaman pendidikan lebih menyenangkan (Yolanda dan Meilana 2021).

Kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi Quizizz

Menurut Citra dan Rosy (2020), Quizizz sebagai media pendidikan memiliki keuntungan penting, terutama karena pertanyaan yang disajikan dalam platform ini diatur oleh batasan waktu, yang memaksa siswa untuk terlibat dalam pemrosesan kognitif yang cepat dan akurat sambil menjawab pertanyaan. Manfaat lain yang menonjol dari Quizizz adalah peningkatan visual dari jawaban atas pertanyaan, yang ditampilkan dalam berbagai warna dan gambar, dan secara bersamaan dapat diakses di komputer guru (bertindak sebagai operator) sementara juga disesuaikan secara dinamis di antarmuka siswa sesuai dengan urutan yang telah ditentukan (Jong & Tacoh, 2024). Namun, selain manfaat ini, tidak dapat disangkal bahwa aplikasi Quizizz tidak tanpa batasan atau kekurangan sebagai alat pedagogis (Salsabila et al., 2020):

Masalah yang berkaitan dengan konektivitas jaringan atau akses internet mungkin muncul secara tidak terduga. Selama penilaian, siswa memiliki kemampuan untuk membuka tab browser

tambahan, sehingga memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengakses sumber daya alternatif untuk pengambilan jawaban. Dalam hal manajemen waktu, siswa yang awalnya mengamankan posisi terdepan mungkin mengalami penurunan peringkat mereka karena manajemen waktu yang dialokasikan yang tidak efektif. Selain itu, rintangan tambahan dapat muncul dengan sendirinya jika seorang siswa bergabung dengan sesi dengan terlambat.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai instrumen pedagogis interaktif memberikan pengaruh yang menguntungkan dalam meningkatkan motivasi pelajar, mendorong keterlibatan aktif di antara siswa, dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Melalui fitur-fiturnya, yang mencakup kuis berorientasi gamifikasi, mekanisme umpan balik langsung, dan kemampuan beradaptasi dalam perumusan pertanyaan, Quizizz berhasil memupuk pengalaman pendidikan yang mendalam dan menyenangkan. Selanjutnya, aplikasi berfungsi sebagai instrumen evaluatif yang membantu pendidik dalam menilai sejauh mana pemahaman siswa tentang konten yang telah diberikan.

Meskipun demikian, penerapan Quizizz dalam konteks pendidikan menghadapi beberapa kendala, termasuk kendala yang terkait dengan aksesibilitas internet dan kesiapan pendidik untuk memasukkan teknologi ini dalam kontinum belajar-mengajar. Untuk memaksimalkan keuntungannya, inisiatif sangat penting untuk meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik, di samping pembentukan infrastruktur pendukung yang memadai. Akibatnya, pemanfaatan Quizizz menjadi lebih manjur dalam memperkuat pencapaian tujuan pendidikan di Indonesia..

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aqilla, B. W., & Romadhan, M. I. (2024). *Difusi Inovasi Penggunaan Media Quizziz Sebagai Media Komunikasi Interaktif di SMKN 13 Surabaya*. 02(02), 326–331.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Jafnihirda, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizziz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*, 5(1), 19–26.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., & Amanah, I. L. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. 4, 163–172.
- Santy Handayani, Didik Nur Huda, & Siwi Puji Astuti. (2023). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 1(2), 50–56. <https://doi.org/10.54066/jkb.v1i2.448>
- Saputri, H. A., & Prastowo, A. (2024). Analisis Penggunaan Quizizz Sebagai Media Berbasis Website Untuk Evaluasi Kognitif Pada Pembelajaran Di. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 62–71.