

Pentingnya Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Karyasari 3

Siti Rohimah¹, Imas Mastoah²

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

e-mail: rohimahneng59@gmail.com¹, Imas.mastoah@uinbanten.ac.id²

Abstrak

Adapun Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan dan menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz guna memberikan peningkatan siswa dalam belajar serta hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Karyasari 3. Untuk mencapai tujuan ini, data di ambil dari macam-macam sumber literatur, termasuk buku, jurnal, artikel, dan penelitian sebelumnya mengenai subjek tersebut. Penelitian menemukan bahwa Quizizz, sebuah media pembelajaran interaktif, meningkatkan minat dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Quizizz dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan partisipasi siswa melalui fitur gamification seperti sistem poin, leaderboard, dan komponen kuis yang menarik. Quizizz adalah alat pembelajaran yang meningkatkan interaksi siswa-guru dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan fleksibel. Dengan menggunakannya, siswa dapat berkompetisi secara sehat dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, Quizizz diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata kunci: *Quizizz, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia.*

Abstract

The purpose of this study is to develop and analyze the use of Quizizz-based learning media to improve students' learning and learning outcomes in Indonesian language of grade III students at SDN Karyasari 3. To achieve this goal, data was taken from various literature sources, including books, journals, articles, and previous research on the subject. The study found that Quizizz, an interactive learning media, increases students' interest and enthusiasm for the subject. Quizizz can increase students' interest in learning and increase student participation through gamification features such as a point system, leaderboard, and interesting quiz components. Quizizz is a learning tool that increases student-teacher interaction and makes learning more fun and flexible. By using it, students can compete healthily and gain a better understanding of the subject matter. Therefore, Quizizz is expected to be an innovative solution to improve the quality of education in the digital era.

Keywords : *Quizizz, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Learning Motivation, Indonesian Language.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mempertajam kemampuan siswa dalam membaca, menyimak, berbicara, menyusun dan mengkomunikasikan pemikirannya secara mendasar dan imajinatif (Septian & Ananthiah, 2023). Asah pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi seorang guru, oleh karena itu perlu adanya penataan dialek yang teratur dan fokus serta pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini (N.D. Lestari, 2022). Berbagai pendekatan yang telah lama digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah pendekatan objektif dan pendekatan bantu. Pada saat itulah lahirlah pendekatan dialek total yang dipandang lebih sesuai dengan hakikat dan Fungsi bahasa (Dharma I, dkk., 2023). Pendidikan bahasa Indonesia dengan pendekatan dialek

utuh menyajikan pendidikan dialek secara utuh, tidak berdiri sendiri-sendiri. Menggabungkan keterampilan mendengarkan, membaca dan melihat, berbicara dan menulis yang ditampilkan secara terkoordinasi dalam pembelajaran kelas umum. Sehingga latihan pembelajaran dialek dalam pembelajaran akan menjadikan siswa lebih berani dalam berkomunikasi.

Di masa yang semakin maju ini, inovasi terus tercipta dan hal tersebut dapat menjadi kenyataan karena telah menjadi pemanfaatan terbuka dalam kehidupan, web sudah tidak asing lagi dan telah menjadi kebutuhan sehari-hari untuk mendorong segala sesuatu seperti mendapatkan data. Tinggal bagaimana orang mendapatkan dan memanfaatkannya dengan tegas. Peran pengajar dan instruktur sangat penting untuk memberikan arahan, dukungan, semangat, kantor, terutama bagi para siswa di sekolah untuk mendapatkan informasi dan bakat melalui pemanfaatan inovasi. Menerapkan media pembelajaran yang inovatif, bermanfaat, dan efisien sangat penting untuk mengatasi kesulitan pembelajaran berbasis digital serta semakin pentingnya informasi dan perkembangan. Oleh karena itu, diperlukan materi pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk mendukung kemajuan yang signifikan dalam hasil pendidikan.. Media pembelajaran diperlukan oleh instruktur sebagai alat untuk mengkomunikasikan materi pelajaran. Seorang pendidik juga dapat berfungsi sebagai penghubung antara siswa dan sumber daya arah lainnya. Kualitas pengajaran erat kaitannya dengan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Semakin unggul cara mengajar dan belajar, maka semakin tinggi kualitas pengajarannya. Saat ini, inovasi telah membawa perubahan yang signifikan di setiap bidang, termasuk pendidikan. Salah satu dari sekian banyak manfaat dari inovasi di bidang pendidikan adalah tersedianya alat-alat inovatif, terutama pada perangkat komputer, seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta perangkat lunak seperti instruksi, Power Point, dan fotografi, yang dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Inovasi ini sering digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi atau data yang diberikan oleh guru agar lebih mudah dimengerti oleh siswa dan membuat proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Adapun Guru dan siswa adalah dua dari banyak variabel yang dapat memengaruhi proses pembelajaran, termasuk kemampuan guru dalam mengkomunikasikan materi kepada siswanya. Variabel lainnya antara lain lingkungan belajar siswa yang kurang baik, perhitungan dan tempat belajar yang kurang memadai, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik respon siswa, dan penggunaan model pembelajaran yang diberikan guru yang masih rata-rata. Salah satu hal terpenting bagi guru adalah kemampuannya dalam menggunakan model pengajaran yang efektif. Diyakini bahwa ketika seorang guru menggunakan bahan ajar yang cermat, siswa tidak akan bosan dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Metode pengajaran yang cerdas dan cermat dapat membantu siswa terhubung dengan materi dengan cara yang lebih bermakna. Selain itu, program web yang mudah dinavigasi berfungsi sebagai alat berguna yang dapat diakses dengan mudah oleh guru untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Quizizz merupakan salah satu dari berbagai bentuk media yang digunakan oleh guru. Quizizz dapat menjadi tahap yang mudah digunakan yang memupuk pembelajaran kognitif antara guru dan siswa melalui berbagai sorotan, penghitungan pengalihan, evaluasi, penugasan, dan presentasi.

Sebuah aplikasi dengan fokus pendidikan, Quizizz menggunakan ide permainan dan kompetisi. Para siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan Quizizz untuk berkompetisi satu sama lain dan mendapatkan kemampuan menghafal informasi. Dengan menggunakan program ini, siswa pengganti dapat mengikuti ujian dan dengan cepat mengetahui posisi mereka di papan skor. Saat di dalam kelas dan di luar, ujian dapat dilakukan. Karena keinginan mereka untuk memenangkan kompetisi, siswa pengganti akan lebih terdorong untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran mereka melalui kompetisi Quizizz.

Kemampuan Quizizz untuk menggunakan komputer atau smartphone diharapkan dapat membantu guru memberikan sumber belajar yang jauh lebih baik kepada siswa yang menarik dan kreatif, yang akan mendorong mereka untuk mengingat lebih banyak informasi. Media Quizizz digunakan karena memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan memberikan mereka kesempatan untuk meningkatkan kinerja mereka pada berbagai penilaian. Kegunaan dari media aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran tergolong dalam desain pembelajaran nomor 3, yang memandang alat bantu sebagai bagian dari kerangka kerja pembelajaran yang memunculkan elemen-elemen lain. Program Quizizz menciptakan dan memfasilitasi desain pembelajaran

dengan media campuran yang cerdas. Selain media dalam belajar dan materi penilaian dari pembelajaran, aplikasi Quizizz menawarkan manfaat yang mudah digunakan. Misalnya, data dan perhitungan statistik kinerja siswa tersedia, dan hasilnya dapat menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi. Temuan ini kemudian dapat digunakan sebagai alat ukur untuk evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, memberikan pola belajar yang menyenangkan kepada siswa dan menambahkan dimensi baru pada proses evaluasi guru. Aplikasi Quizizz memiliki sejumlah alat tambahan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pekerjaan rumah atau tugas. Bersamaan dengan menyelesaikan pekerjaan rumah, anak-anak dapat merasa tidak terlalu terbebani dengan belajar memikirkan jawaban karena aplikasi Quizizz menarik dan memiliki tampilan yang modern. Memang benar bahwa sebuah game tidak dapat dianggap lengkap tanpa komponen imajinatif, inventif, berani, dan menyenangkan, yang semuanya dapat mendorong siswa untuk ingin belajar. Hasilnya, secara adil dan konkret dapat mencapai prinsip dan tujuan pendidikan. Penelitian "Pengembangan Media Kuis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Karyasari 3" menarik minat penulis untuk melakukan penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, artikel, catatan, dan penelitian sebelumnya yang relevan. Pendekatan ini dipilih karena dianggap lebih efektif untuk menjawab permasalahan yang ada dibandingkan dengan penelitian lapangan. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis teori dan konsep yang ada guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai topik yang dibahas. Mengingat data yang diperlukan tidak dapat diperoleh melalui penelitian lapangan, metode studi pustaka menjadi pilihan yang paling sesuai untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menguraikan tiga tujuan utama: pertama, untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran kuis di kalangan siswa kelas bawah di SDN Karyasari 3; kedua, untuk menilai minat belajar siswa-siswa ini; dan ketiga, untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan media pembelajaran kuis memengaruhi minat belajar mereka di SDN Karyasari 3.

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Quizizz, memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Quizizz sebagai tahap pembelajaran secara intuitif dapat meningkatkan inspirasi belajar, minat belajar, dan mempermudah pemahaman dalam belajar bahasa Indonesia.

Beberapa peneliti sebelumnya telah muncul bahwa memanfaatkan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan kelayakan pembelajaran melalui sorotan gamifikasi, seperti kerangka poin, papan peringkat, dan komponen tes yang menarik. Hal ini membuat siswa lebih terpacu dalam menjawab pertanyaan dan memahami konsep-konsep dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, penulis juga melihat bahwa penerapan media intuitif seperti Quizizz dapat membantu instruktur menilai pemahaman siswa secara real-time, sehingga instruktur dapat memberikan masukan secara cepat dan mengubah strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembahasan

Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz adalah platform pembelajaran inovatif yang memungkinkan guru membuat pelajaran interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat digital mereka. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, Quizizz menawarkan beragam fitur, termasuk gamifikasi, balikan instan, dan analisis hasil kuis mendetail. Quizizz merupakan platform berani yang dapat dikembangkan menjadi media pendidikan dengan beragam fitur yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Indonesia.

Media harus digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa memahami konten terbuka. Fungsi media pembelajaran sebagai media penyampaian pesan-pesan pendidikan dari informasi atau sumber belajar kepada penerimanya merupakan salah satu kriteria keberhasilan pembelajaran. Secara khusus, guru harus meningkatkan konten materi Quizizz agar dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi ini umumnya sederhana. Caranya, siapkan pertanyaan dan alternatif jawaban di aplikasi online Quizizz, lalu kunjungi www.Quizizz.com dan kirimkan konten yang diproduksi.

Jenis materi pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan melalui aplikasi Quizizz adalah media campuran yang intuitif. Tahapan tes ini memuat beberapa hal yang dapat dijadikan alat untuk menilai pembelajaran siswa, seperti informasi dan pengukuran pelaksanaan siswa, sehingga hasilnya dapat dijadikan instrumen untuk menilai hasil belajar jangka pendek. Keunggulan lain dari media ini adalah digunakan sebagai aset pembelajaran di rumah, seperti tugas-tugas rumah tangga yang dapat memberikan keleluasaan bagi siswa untuk menghafal di luar kelas. Oleh karena itu, memanfaatkan media ini bisa menjadi cara yang bagus untuk menghafal sekaligus bersenang-senang. Permainan yang bersifat imajinatif, inventif, menantang dan menarik akan memberikan inspirasi positif bagi siswa yang ingin menghafal.

Peran Aplikasi Quizizz

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Selain itu, terdapat kriteria keberhasilan dalam pembelajaran, seperti fungsi media pembelajaran sebagai media penyebarluasan pesan-pesan pendidikan yang diperoleh dari informasi atau sumber belajar. Fungsi pendidik terkait erat dengan beberapa hal tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, yang sangat erat kaitannya dengan indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini menyiratkan bahwa pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk membawa dunia luar ke dalam kelas.

Di antara alat pembelajaran daring yang digunakan oleh siswa dan guru adalah aplikasi Quizizz. Quizizz tidak hanya mudah digunakan tetapi juga sangat menarik karena musiknya yang ceria dan peringatan yang membantu siswa rileks. Alhasil, Quizizz kini dapat memfasilitasi pembelajaran tatap muka dan daring. Meski begitu, aplikasi kuis ini terlihat merepotkan jika digunakan oleh guru atau pendidik yang sudah tergolong lanjut usia, oleh karena itu guru atau pendidik yang tergolong milenial harus bisa menggunakan aplikasi kuis ini karena terbukti sangat membantu dalam menilai siswa selama belajar.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar

Melalui kuis yang menarik dan kompetitif, program ini menawarkan platform interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Fitur Quizizz, yang mencakup papan peringkat dan umpan balik waktu nyata, memungkinkan guru menyesuaikan kuis dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa. Metode ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dinamis sekaligus menumbuhkan lingkungan kelas yang lebih partisipatif, yang semuanya meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi pelajaran. Guru cukup menyesuaikan kuis dengan konten yang diajarkan dan menerima masukan langsung dengan Quizizz, memberi mereka keuntungan dalam bermain. Sementara itu, Quizizz lebih terfokus pada permainan langsung tanpa adanya fitur review mendalam setelah kuis. Oleh karena itu, Quizizz dapat menawarkan keuntungan dalam penyesuaian dan pemahaman mendalam atas informasi yang diajarkan, meskipun kedua aplikasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran aktif.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa memiliki konsekuensi penting, terutama mengingat betapa ketergantungannya pada teknologi pendidikan modern. Selain memotivasi siswa untuk terlibat lebih penuh dalam proses pembelajaran, umpan balik langsung Quizizz membantu pengembangan kemampuan penilaian diri mereka. Akibatnya, penggunaan Quizizz di kelas meningkatkan hasil belajar seluruh siswa dengan meningkatkan aktivitas belajar dan membina lingkungan belajar yang lebih responsif dan adaptif.

Aplikasi Quizizz memiliki berbagai manfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, di antaranya:

1. Meningkatkan partisipasi aktif Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi karena pendekatannya yang interaktif dan menyenangkan, keterlibatan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, di mana siswa tidak hanya mendengarkan atau menerima informasi secara pasif tetapi juga berkontribusi secara aktif melalui berbagai aktivitas.(Humairoh, 2023)
2. Mengukur peningkatan kompetensi Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi dengan cara yang menarik, sehingga membantu dalam pengukuran hasil belajar siswa secara real-time.
3. Meningkatkan motivasi belajar Fitur seperti gamifikasi (peringkat, poin, dan penghargaan) memberikan pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan, mendorong siswa untuk belajar lebih giat.
4. Mempermudah menyampaikan materi uru dapat merancang soal dengan mudah melalui Quizizz, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan terstruktur.
5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan Dengan tampilan visual yang menarik, siswa merasa lebih santai dan antusias dalam belajar.

Keunggulan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Adapun pembelajaran bahasa Indonesia sebagai garda depan dalam meningkatkan suatu ilmu pengetahuan, maka hal ini sangat penting dalam proses pendidikan di Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berbicara, menulis, mendengarkan, dan membaca guna membantu mereka berkomunikasi dan memahami bahasa tulis dan lisan. Nilai-nilai kearifan lokal juga harus dimasukkan ke dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa mendapat pengalaman belajar dan pengembangan karakter berdasarkan Pancasila dari nilai-nilai kearifan lokal yang ditanamkan, yang pada gilirannya menggugah mereka untuk menghargai dan menjunjung tinggi budaya negaranya.

Platform Quizizz ini, yang berlandaskan pada kearifan lokal, akan menyajikan materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan cara yang menarik dan memikat secara visual. Menyadari bahwa terlalu banyaknya materi bacaan dapat menyebabkan siswa kurang tertarik, pendekatan ini bertujuan untuk menarik minat siswa Indonesia. Inisiatif ini selanjutnya divalidasi oleh penelitian sebelumnya berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD" yang dilakukan oleh Rahma Annisa dan Erwin (2021). Menurut penelitian, hasil pembelajaran sains dipengaruhi dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Selain menawarkan konten, media ini juga terdiri dari kuis yang ditampilkan dalam bentuk permainan kertas dengan skor masing-masing siswa ditampilkan di layar. Media mendorong siswa untuk memberikan jawaban yang akurat pada tes agar dapat berprestasi dengan baik. Dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil Implementasi Aplikasi Quizizz

Setiap siswa dapat mengakses aplikasi Quizizz di laptop atau smartphone mereka. Selain fitur-fiturnya yang canggih, Quizizz juga mudah digunakan dan memiliki warna, grafik, dan pilihan musik yang menarik. Dengan menggunakan alat yang ditawarkan, para pendidik dapat dengan cepat, efisien, dan tepat melacak hasil evaluasi siswa mereka dan mengidentifikasi strategi pengajaran terbaik untuk membantu siswa di Puhua School menjadi lebih mahir dalam bahasa Mandarin. Pemantauan hasil pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi Quizizz menjadi lebih mudah dengan adanya koordinasi antara peneliti, guru, dan siswa dalam Grup WhatsUp Kelas.

Ada banyak keuntungan belajar menggunakan aplikasi Quizizz untuk penguasaan bahasa. Pemahaman siswa tentang penguasaan bahasa dapat ditingkatkan selain dapat melacak kemahiran mereka. Antusiasme siswa untuk belajar semakin meningkat dengan aplikasi Quizizz yang sederhana dan menarik. Siswa dapat dengan bebas mengerjakan soal-soal latihan Quizizz selama periode implementasi, yang dapat diubah sesuai kebutuhan. Hal ini memastikan bahwa tugas diselesaikan semaksimal mungkin dan memenuhi tujuan. Penggunaan aplikasi Quizizz sangat bermanfaat bagi guru bahasa, yang sering menghadapi tantangan dalam membuat pelajaran mereka menarik. Dengan Quizizz, mereka dapat mengajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga sangat cocok untuk siswa pemula. Pengecekan hasil belajar siswa juga dapat dilakukan dengan mudah karena nilai yang diperoleh terekam secara

otomatis dan dapat diunduh secara langsung. Dengan media pembelajaran maka dapat memantau hasil seorang murid dalam belajar, guru bisa menyusun sebuah rencana pembelajaran.

Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Siswa

Aplikasi Quizizz meningkatkan minat siswa dalam belajar. Faktor-faktor yang menandai pengaruh positif Quizizz terhadap minat belajar siswa:

1. Ketertarikan terhadap materi: Quizizz dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran
2. Perasaan positif: Penggunaan Quizizz dapat memicu perasaan bahagia dan senang pada siswa
3. Perhatian: Quizizz membantu meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran
4. Partisipasi aktif: Siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran saat menggunakan Quizizz.
5. Motivasi belajar: Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.

Siswa menjadi lebih tertarik pada pelajaran setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, teknologi Quizizz memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Dalam kegiatan belajar mengajar, serta dalam persiapan untuk proses belajar mengajar ini, sangat penting bahwa kemampuan berpikir kritis siswa berkembang secara autentik dan organik, bebas dari tekanan eksternal. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien. Akibatnya, menumbuhkan minat siswa sangat penting untuk memberikan dukungan pembelajaran yang tepat, yang pada akhirnya memengaruhi hasil akademis mereka secara positif.

Seiring dengan kemajuan teknologi persiapan pendidikan menjadi lebih dinamis dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang terus meningkat, yang memungkinkan komputer atau alat bantu digunakan sebagai media untuk menangani pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sekaligus membina hubungan positif antara guru dan siswa. Berbagai strategi telah dikembangkan dalam pembelajaran yang efektif, melibatkan siswa melalui peningkatan media berbasis komputer atau gadget, salah satunya adalah dengan memanfaatkan kuis yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

Dalam penelitiannya, Leony Purba menemukan bahwa Quizizz mendorong kompetisi antar siswa sekaligus meningkatkan kemampuan mengingat mereka. Siswa mengikuti ujian secara bersamaan selama pelajaran dan dapat melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Instruktur memiliki kemampuan untuk memfilter metode pengujian dan mengunduh laporan setelah selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan menggunakan aplikasi kuis, pendidik dapat secara efektif memicu minat dan meningkatkan keterlibatan siswa.

SIMPULAN

Penggunaan materi pembelajaran berbasis Quizizz secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa ketika belajar bahasa Indonesia, berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan melalui tinjauan literatur. Dengan fitur gamifikasinya, Quizizz, sebuah platform interaktif, dapat menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih menarik. Penggunaan Quizizz untuk belajar bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, namun juga memudahkan guru dalam menyajikan konten dan menilai pemahaman siswa secara real time. Sebagai hasil dari peningkatan keterlibatan dan kegembiraan mereka dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Quizizz adalah alat pembelajaran yang layak dalam membuat perbedaan, instruktur menciptakan lingkungan belajar yang intuitif dan meningkatkan minat siswa dan pemahaman tentang materi pelajaran. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam mengembangkan gerakan pembelajaran siswa sangat penting, terutama dalam konteks pengajaran masa kini yang semakin tunduk pada inovasi. Memanfaatkan Quizizz tidak hanya memberdayakan siswa untuk lebih efektif mengambil bagian dalam persiapan pembelajaran, namun juga membuat perbedaan mereka menciptakan kemampuan penilaian diri melalui masukan instan yang diberikan. Hal ini berpotensi

meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri siswa, karena mereka dapat melihat kemajuan pemahamannya secara spesifik. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan instruktur untuk membedakan mata pelajaran yang memerlukan pertimbangan lebih, sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan cara ini, penggunaan aplikasi Quizizz di dalam kelas tidak hanya sekedar meningkatkan aktivitas pembelajaran, namun juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel dan responsif. Sehubungan dengan penggunaan aplikasi Quizizz dalam memperluas gerakan pembelajaran siswa, terdapat beberapa sudut pandang yang perlu diperhatikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deni Andika Nur Pratama and Loviga Denny Pratama. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ICT BERBASIS CLASSROOM DAN QUIZIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA." *AL JABAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 2 (July 21, 2024): 69–83. <https://doi.org/10.46773/aljabar.v3i2.1291>.
- Hamdani, Fauzul, 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK Ulumul Fata', 4.1 (2024), pp. 1–7, doi:10.21274/jpbsi.2024.4.1.1-7
- Hidayah, Nurul, Salsa Ulya Hambali, and Trissa Fitri Millenia, 'Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X', *Prosiding Samasta*, 2021, pp. 1–12
- Khatimah, Al Husnul, Patta Bundu, and Bhakti Prima Findiga, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 2018, pp. 1–13 <<https://site.undipa.ac.id/vision-mission/>>
- Masnu, Siti, and Nagita Histimuna Aisyah, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah', 13.001 (2024), pp. 595–604
- Nurlaela, Nurlaela, Herlina Usman, and Gusti Yarmi, 'Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Quizizz Dengan Pendekatan Whole Language Di Sekolah Dasar', *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9.2 (2023), pp. 140–49, doi:10.33369/diksa.v9i2.31821
- Purnaningtyas, Galuh Retno. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran IPA Kelas 5." *Open Science Framework*, April 1, 2022. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kxv5d>.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95-102.
- Situmeang, Dina Lorenza, Nunik Ardiani, and Sinar Depi Harahap. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI APLIKASI QUIZIZZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS X SMA NEGERI 1 KOLANG" 5, no. 3 (2022).
- Supriadi, Nunung -, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5.1 (2021), p. 42, doi:10.36279/apsmi.v5i1.101
- Zakiyah, Arifah, Syaiful Musaddat, and Aisa Nikmah Rahmatih, 'Pengaruh Penggunaan Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 8 Cakranegara', 09 (2024)