

Pembelajaran E-Learning Dengan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Andri Febriansyah¹, Erliyen Nofrianda², Agung Setiawan³, Adyanata Lubis⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Rokania

Email: andrifeb28@gmail.com¹, erliennovrianda4@gmail.com²,
agung.setiawan73@gmail.com³, adyanata@gmail.com⁴

Abstrak

Pemerintah telah dipaksa oleh keadaan untuk menerapkan undang-undang yang mendorong pembelajaran di rumah di berbagai tingkat sekolah. Kebijakan ini didukung dengan pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) (daring). Diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran untuk memungkinkan pembelajaran online yaitu media pembelajaran Quizizz. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat mengajarkan siswa cara belajar yang kreatif sehingga lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan, yaitu membaca, mempelajari, dan menelaah buku-buku dan tulisan-tulisan yang relevan dengan pembahasan dan menggunakan sampel kelas, yaitu kelas XII di salah satu SMA ke atas. Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk : Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan guru dapat menghargai kelebihan yang sangat sederhana untuk mengevaluasi pembelajaran, dapat menambah bahan pembelajaran bagi siswa, dan dapat menginspirasi siswa untuk bekerja keras mengerjakan tugas guru. Dimasa digitalisasi saat ini, para guru sering menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengajukan pertanyaan kepada siswanya. Hasilnya, kemampuan guru dalam menggunakan sumber belajar aplikasi Quizizz sangat baik karena siswa sangat termotivasi untuk menyelesaikan kuis dan soal-soal yang ada didalamnya. Berdasarkan analisis data dengan presentase kenaikan secara keseluruhan dari pra tindakan ke siklus I diperoleh kenaikan sebesar 28% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 59%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 74%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran daring pada saat ini.

Kata kunci: Aplikasi Quiz, Media Pembelajaran, Pembelajaran daring.

Abstract

The government has been forced by circumstances to implement laws that encourage home learning at various levels of schools. This policy is supported by online learning or distance learning (PJJ) (online). Media is needed that can support learning to enable online learning, namely Quizizz learning media. Using the Quizizz application can teach students creative ways of learning so that it is easier to carry out learning in class. This research includes library research, namely reading, studying, and reviewing books and writings that are relevant to the discussion and using class samples, namely class XII in one of the senior high schools and above. The Quizizz application can be used as a learning tool to: Involve students in the learning process and teachers can appreciate the very simple advantages of evaluating learning, can add learning materials for students, and can inspire students to work hard on teacher assignments. In the current digitalization era, teachers often use the Quizizz application to ask questions to their students. As a result, the teacher's ability to use the Quizizz application learning resource is very good because students are very motivated to complete

the quiz and the questions in it. Based on data analysis with the overall percentage increase from pre-action to cycle I, an increase of 28% was obtained with the results of observing 59% speaking ability, from cycle I to cycle II there was an increase of 15% with observations of 74% speaking ability. Thus it can be concluded that the Quizizz Application media is very effectively used in the online learning process at this time.

Keywords: *Quiz Application, Learning Media, Online learning.*

PENDAHULUAN

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa terlibat selama proses pembelajaran. Berdasarkan tingkat kompetensi yang dicapai sejak awal kegiatan pembelajaran, keberhasilan pembelajaran ini dapat dinilai. Khususnya antara siswa dan guru yang telah menawarkan pembelajaran, sehingga semua pihak dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sri Wahyudi, dkk 2022 (Wahyudi et al., 2021) Pembelajaran adalah proses dari pendidikan, yakni kegiatan yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat.

Untuk mendukung kompetensi siswa yang terbukti mampu melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, kedua belah pihak harus bekerjasama (Suleman, 2022).

Menurut Agung Setiawan, dkk 2019 (Setiawan et al., 2019) Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan meningkat. Upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran berbasis digital, teknologi dan informasi sering berkembang dengan laju yang semakin pesat. Hal ini memudahkan setiap orang untuk mengakses informasi, termasuk siswa SMA, serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran digital guna meningkatkan hasil belajar siswa. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk menyajikan informasi yang disampaikan siswa (Wulandari et al., 2023).

Akibat pergeseran kebiasaan belajar akibat digitalisasi, guru dan siswa diwajibkan menggunakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring (daring). Hal itu mendorong pemerintah menerbitkan Permendikbud Nomor 15 Tahun 2020 yang berisi tentang pedoman pelaksanaan belajar di rumah pada masa darurat Covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat melakukan penyesuaian terhadap kebijakan pendidikan berdasarkan kebijakan ini, serta menawarkan upaya dan penanggulangan wabah covid-19. Dengan pergeseran kebiasaan pada masa pandemic hingga saat ini 2023 pembelajaran akan lebih menarik dan efektif menggunakan E-Learning.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran yang berbasis E-learning. E-learning adalah ilustrasi utama tentang bagaimana teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa. Quizizz adalah salah satu bentuk pendidikan online di Indonesia. Aplikasi kuis multipemain adalah Quizizz. Siswa dapat memainkan Quizizz sambil belajar atau memanfaatkannya untuk tugas pekerjaan rumah di rumah dengan mengunjungi situs web. Hasil tugas ini dapat digunakan untuk evaluasi siswa yang diberikan guru sebagai kuis atau ulangan harian. Siswa dapat dengan mudah mengakses banyak kuis dalam program ini karena ukurannya (Shodiq & Zainiyati, 2020). Quizizz adalah alat yang hebat untuk membuat pembelajaran interaktif karena siswa dapat berkolaborasi dengan teman untuk menyelesaikan kuis dan melacak kemajuan mereka.

Banyak media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran. Yang dilakukan di Sekolah Menengah Keatas yaitu menggunakan Aplikasi Quizizz. Media pembelajaran tersebut

berupa permainan sambil belajar. Aplikasi Quizizz ini mudah diakses melalui handphone atau HP maupun laptop dengan syarat tersambung dengan jaringan internet.

Untuk pembelajaran, berbagai media pembelajaran digunakan. Menggunakan aplikasi Quizizz adalah praktik di sekolah menengah. Game yang mempromosikan pembelajaran digunakan sebagai media pembelajaran. Selama terhubung dengan jaringan internet, perangkat mobile, handphone, atau laptop dapat mengakses program Quizizz dengan mudah.

Banyak penelitian termasuk aplikasi Quizizz dapat menunjukkan keunggulan yang diperoleh dan mendukung klaim bahwa Quizizz dapat meningkatkan pengetahuan dan keahlian siswa. Aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai solusi atas permasalahan media pembelajaran yang tidak dapat diselesaikan melalui pemanfaatan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis komputer saja. Untuk mengembangkan formulasi pemecahan masalah melalui penggunaan Aplikasi Quizizz, model pembelajaran berbasis teknologi dapat dibangun secara naratif secara strategis dari sudut pandang siswa SMA.

Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang hidup sehingga siswa tidak akan merasa bosan saat menyelesaikan tugas atau belajar. Permainan seperti Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Menurut (Faqih, 2021), pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang kuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menggugah pengolahan visual dan verbal siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif pendekatan Penelitian tindakan kelas (PTK). Meneliti praktik pendidikan melalui kegiatan yang berlangsung di kelas dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Siswa melaksanakan instruksi tersebut dari guru atau sesuai dengan arahnya di mana siswa di jadikan sasaran dalam penelitian ini (Mujtahidin & Oktianto, 2022).

Dalam action research ini, peneliti bekerjasama dengan guru Sekolah Menengah Atas dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi serta meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa pada subjek penelitian selama penelitian dilakukan.

Prosedur Menurut paradigma Stephen Kemis dan Robin McTaggart, penelitian dibagi dalam siklus kegiatan, dengan setiap siklus terdiri dari tiga tugas inti: perencanaan (planning), tindakan (doing), dan observasi (observing) yang dilakukan sekaligus, dan refleksi (mencerminkan). Peneliti akan melakukan langkah-langkah penelitian tindakan yang akan dilaksanakn pada siklus I (Tanpa Media E-Learning) dan siklus II (Menggunakan Media E-Learning) dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Kegiatan Siklus Satu

Tindakan	Kegiatan	Alat Peraga	Pengumpulan Data
1	Pembelajaran Kuis Tanya Jawab	Guru dan Siswa	- Catatan Lapangan - Dokumentasi
2	Soal Tulis	Selebar Kertas Yang Berisi Soal	- Catatan Lapangan - Dokumentasi
3	Test Lisan Tanya Jawab	Guru dan Siswa	- Catatan Lapangan - Dokumentasi
4	Metode Ceramah	Guru dan Siswa	- Catatan Lapangan - Dokumentasi

Tabel 2. Rencana Kegiatan Siklus Dua

Tindakan	Kegiatan	Alat Peraga	Pengumpulan Data
1	Pembelajaran Melalui Media E-Learning	PPT	- Catatan Lapangan - Dokumentasi
2	Pembagian Kelompok Siswa Untuk Membuat PPT Mengenai Materi	PPT	- Catatan Lapangan - Dokumentasi
3	Penggunaan Aplikasi Quizz Sebagai Media Pembelajaran	Aplikasi Quizz	- Catatan Lapangan - Dokumentasi

Kriteria yang digunakan bersumber dari tujuan atau kegiatan untuk menentukan berhasil atau tidaknya kegiatan tersebut berdasarkan rencana tindakan yang telah ditetapkan. Adapun tujuan penelitian antara lain untuk meningkatkan pemahaman siswa dan efektifitas pembelajaran melalui media E-Learning. Kriteria yang dijadikan tolak ukur keberhasilan tindakan yang diinginkan adalah rata-rata penampilan indikator/karakteristik siswa dalam memahami materi pembelajaran serta efektivitas dalam pembelajaran berdasarkan kesepakatan peneliti dengan kolaborator sebesar 65%.

Sumber data penelitian yaitu Siswa Sekolah Menengah Atas yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, selain itu kolaborator di Sekolah yaitu guru sekolah menengah atas sebagai sumber informasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai cara untuk mengumpulkan data, antara lain metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang semuanya dilakukan dengan bermitra dengan guru kelas, siswa, dan peneliti. Cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ialah menggunakan, Observasi, Wawancara, Dokumentasi, dan Catatan Lapangan (Magdalena et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas dengan jumlah siswa 18 anak, pada siklus I peneliti tidak menggunakan media *E-Learning*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus karena pada siklus 1 ketentuan belajar yaitu 15 siswa belum memenuhi harapan penelitian yaitu belum mencapai 65% karena pada saat proses belajar mengajar banyak siswa yang kurang memperhatikan dan dominan bermain sendiri sehingga anak belum mampu memahami materi yang disampaikan, sehingga dilanjutkan pada siklus II Menggunakan Media *E-Learning*, berikut merupakan data hasil penelitian Pada siklus I:

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Pada Siklus I

No.	Nama	Aspek Penilaian	Jumlah	%	Keterangan
1.	Raihana	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
2.	Izza	*	1	25%	Belum Berkembang (BB)
3.	Annisa	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4.	Aleea	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
5.	Ashila	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
6.	Sasa	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
7.	Ibad	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
8.	Andri	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
9.	Alif	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
10.	Ziqni	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

11.	Daffa	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
12.	Nadif	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
13.	Fiqar	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
14.	Azril	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
15.	Dicky	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
16.	Habibi	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
17.	Bilal	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
18.	Hana	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I

Aspek Yang Dinilai:

Kemampuan Berbicara Anak

Keterangan:

- **** = Berkembang Sangat Baik (BSB)
- *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- ** = Mulai Berkembang (MB)
- * = Belum Berkembang (BB)

Dapat di ketahui bahwa pada siklus satu presentase siswa yang mencapai target masih sangat kurang, dapat kita lihat pada data diatas bahwa siswa yang berkembang sangat baik hanya 18%, Siswa yang Berkembang Sesuai Harapan 35%, Siswa yang Mulai Berkembang 41%, dan Siswa yang Belum Berkembang 6%. Maka dapat disimpulkan pada penelitian siklus I media pembelajaran tanpa *E-Learning* tidak tuntas.

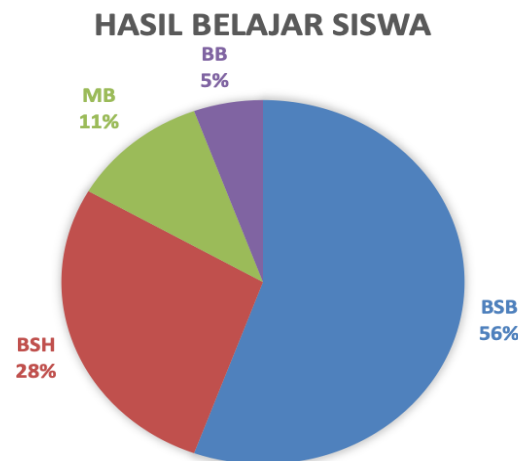
Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II Menggunakan Media *E-Learning*, peneliti melakukan pengamatan dan perhitungan umum tentang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti telah melihat peningkatan yang nyata pada siklus II. Berikut merupakan data hasil penelitian pada siklus II:

Tabel 5. Data Hasil Penelitian Siklus II

No.	Nama	Aspek Penilaian	Jumlah	%	Keterangan
1.	Raihana	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
2.	Izza	*	1	25%	Belum Berkembang (BB)
3.	Annisa	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4.	Aleea	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
5.	Ashila	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

6.	Sasa	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
7.	Ibad	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
8.	Andri	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
9.	Alif	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
10.	Ziqni	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
11.	Daffa	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
12.	Nadif	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
13.	Fiqar	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)
14.	Azril	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
15.	Dicky	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
16.	Habibi	****	4	100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
17.	Bilal	***	3	75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
18.	Hana	**	2	50%	Mulai Berkembang (MB)



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II

Aspek Yang Dinilai:

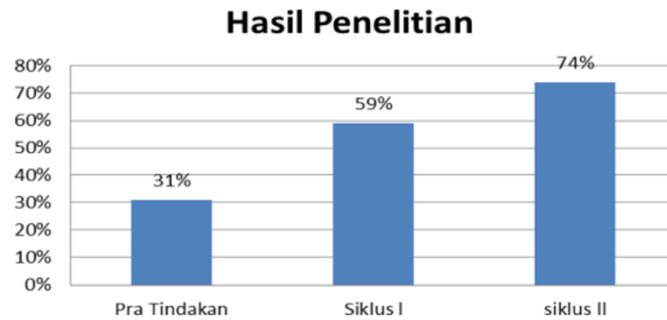
Kemampuan Berbicara Anak

Keterangan :

- **** = Berkembang Sangat Baik (BSB)
- *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- ** = Mulai Berkembang (MB)
- * = Belum Berkembang (BB)

Pada hasil penelitian pada siklus II Menggunakan Media *E-Learning* terdapat peningkatan dari hasil penelitian pada siklus I, yang dimana sebagian besar siswa sudah mencapai target harapan yang telah ditentukan yang dimana perkembangan data tersebut dapat kita lihat pada grafik siklus II, Siswa yang berkembang sangat baik 56%, Siswa yang Berkembang Sesuai Harapan 28%, Siswa yang Mulai Berkembang 11%, dan Siswa yang Belum Berkembang 5%. Maka penelitian pada siklus II ini dikatakan tuntas.

Setelah peneliti melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi dan perhitungan ekstensif terhadap tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan dan efektifitas pembelajaran. Pengukuran dilanjutkan sampai hasil yang diantisipasi oleh para peneliti dan kolaborator dapat diamati. Hasil pemahaman siswa dari pra tindakan hingga siklus II adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Data Hasil Penelitian Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Bercerita Menggunakan Boneka Tangan

Berdasarkan analisis data dengan presentase kenaikan secara keseluruhan dari pra tindakan ke siklus I diperoleh kenaikan sebesar 28% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 59%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 74%.

Berdasarkan persentase hasil siklus II peneliti dan kolaborator berpendapat bahwa peningkatan pada akhir siklus II ini meningkat secara signifikan karena persentase peningkatan tersebut diatas batas minimal yang telah ditentukan yaitu 65% dan secara terus menerus persentase diatasnya sangat baik dan dalam klasifikasi berhasil. Berdasarkan catatan lapangan dan catatan wawancara, analisis data kualitatif juga diselesaikan.

Berdasarkan hasil analisis kinerja siswa selama kegiatan pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dapat berjalan dengan lancar, dan terjadi kontak yang baik antara siswa dan guru.

Hasil belajar, menurut (Mahyuddin, 2022), adalah hasil yang dapat diukur dalam bentuk angka atau skor dari tes hasil belajar akhir yang diberikan pada akhir setiap mata pelajaran. Perolehan siswa dijadikan sebagai tolak ukur untuk menilai pengetahuannya terhadap informasi yang telah dipelajarinya. Ranah kognitif, praktis, dan psikomotor adalah beberapa pengalaman yang mungkin diperoleh siswa sebagai bagian dari hasil belajarnya. Keaktifan siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui pembelajaran sinkron yang dilakukan menggunakan google meet. Salah satu hasil dari aplikasi Quizizz ditampilkan disini:



Gambar 4. Penilaian Aplikasi Quizz

Aplikasi Quizz Sebagai Media Pembelajaran

Propernas Nasional 1999–2004 memasukkan pembangunan mutu pendidikan nasional sebagai salah satu kebijakannya. Menurut penilaian mutu pendidikan dari perspektif

proses dan hasil, ciri-ciri berikut dapat digunakan untuk mengidentifikasinya: kompetensi relevan, kemampuan beradaptasi, efisiensi, kredibilitas, dan produktif. Menurut Mujamik, kemampuan lembaga pendidikan dalam menggunakan sumber daya pendidikan untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar yang terbaik bagi peserta didik merupakan salah satu kualitas pendidikan.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang dapat mengatur persyaratan agar setiap lembaga pendidikan dapat menyediakan ruang belajar bagi peserta didik guna memudahkan penyelenggaraan pendidikan. Memahami hal ini, pemerataan fasilitas pendidikan diseluruh Indonesia perlu tercapai, dan guru harus kreatif dan imajinatif agar pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami.

Mengingat masa transisi pandemi saat ini, yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh untuk kegiatan belajar mengajar (PJJ). Jadi, teknologi sangat penting untuk menjaga proses belajar mengajar ditengah pandemi seperti yang kita alami yang sudah berlalu. Media pembelajaran yang tepat sebagai alat untuk membantu siswa berhasil dalam usaha akademik mereka. Penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menjadi pilihan. Situasi ini, diatur oleh guru gua, dapat mengevaluasi dan memperhitungkan perkembangan hasil belajar siswa (Mambang et al., 2022).

Pada siswa Sekolah Menengah Atas, strategi yang digunakan yaitu strategi pembelajaran ceramah akan tetapi dengan penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru hanya memberikan ceramah. Kondisi ditengah pandemi saat itu, tak ayal menjadikan siswa Sekolah Menengah Atas justru cenderung stress dan emosi sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bila materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa.

Aplikasi Quizizz akhirnya tercipta, sebagai sarana pembelajaran dan penunjang keberlangsungan kegiatan pendidikan dimasa digitalisasi saat ini, semakin cepat arus globalisasi semakin cepat memunculkan perkembangan teknologi canggih. Siswa dapat mengakses aplikasi Quizizz ini secara online melalui komputer, laptop, atau perangkat mobile dengan koneksi internet yang memadai (Ginting & Mahfudin, 2021).

Media pembelajaran Quizizz terus ditingkatkan, menjadikan Quizizz sebagai aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran di era digitalisasi saat ini. Tidak mungkin memisahkan penggunaan media pembelajaran dari pembelajaran pola. Berdasarkan batasan teknologi pendidikan, pola pembelajaran diatur. Di Indonesia, empat pola pembelajaran umum telah diidentifikasi: Pola Tradisional interaksi langsung antara dosen dan mahasiswa; Pola Induk penggunaan media; Pola Pembelajaran penggunaan media yang adil; dan Pola Pembelajaran penggunaan media.

Aplikasi Quizizz digunakan sebagai sarana pembelajaran kategori nomor 3 yang mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai komponen yang diproduksi dan diperkuat oleh internet. Alat interaktif multimedia adalah aplikasi Quizizz. Program Quizizz ini memiliki manfaat yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dengan mudah; misalnya, itu adalah alat evaluasi pembelajaran dengan data dan perhitungan statistik siswa. Agar penilaian guru dan pola pembelajaran lebih menarik bagi siswa, maka akan dimanfaatkan sebagai alat untuk mengukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan (Iriani & Handoyo, 2022).

Ada beberapa elemen dalam aplikasi Quizizz yang dapat digunakan sebagai metode guru dalam memberikan tugas, pekerjaan rumah, ulangan harian, atau kuis. Siswa dapat merasakan pembelajaran yang tidak sesulit memikirkan jawabannya, selain menyelesaikan tugas, karena Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang segar dan menyenangkan karena banyak hal baru dalam menyelesaikan kuis. Permainan yang menggabungkan kreativitas, petualangan, inovasi, dan kesenangan dapat menginspirasi siswa untuk ingin belajar lebih banyak, yang mengarah pada partisipasi yang lebih aktif dalam menjawab kuis yang disediakan oleh aplikasi Quizizz.

Sangat mudah untuk menggunakan aplikasi Quizizz. Tes interaktif ini berisi empat sampai lima kemungkinan hasil, termasuk jawaban yang benar. Itu juga dapat ditingkatkan dengan gambar untuk memberikan minat visual. sebagai kuis Kode 6 digit yang dibuat dapat

digunakan untuk disebarluaskan kepada siswa setelah selesai. Aplikasi Tanpa mengurangi inti dari pembelajaran berkelanjutan, Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk taktik pembelajaran yang efektif dan menghibur. Bahkan dengan pendekatan ini, siswa dapat berpartisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran.

Pemanfaatan Aplikasi Quizz Sebagai Media Pembelajaran

Sebelum memahami pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran secara mendalam, terdapat beberapa kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran pada SMA yaitu: (Salsabila et al., 2020)

1. Bagi guru/pendidik dapat mudah membuat quiz/soal didalam Aplikasi Quizizz.
2. Siswa dapat menjawab soal atau quiz dengan benar dan jawaban benar itu akan muncul point yang terdapat dalam satu soal serta mendapatkan rangking atau peringkat dalam menjawab soal/quiz di Aplikasi Quizizz.
3. Jika siswa menjawab soal/quiz salah, maka tidak akan muncul jawaban dan akan dikoreksi secara mandiri oleh siswa.
4. Ketika telah selesai mengerjakan soal/quiz maka pada sesi terakhir atau penutup akan ada review question untuk memcermati kembali jawaban dipilih supaya jawaban tersebut benar dan tidak salah.
5. Saat mengerjakan quiz soal setiap siswa berbeda karena sudah diacak secara otomatis supaya tidak ada yang mencontek atau menimalisir kecurangan dalam mengerjakan soal/quiz.

Mudahnya mengakses karya-karya yang ada didalam aplikasi Quizizz karena banyak sekali orang yang menaruh karyanya disana untuk dilihat dan diedit oleh pengguna aplikasi Quizizz lainnya. Untuk lebih menyesuaikan kebutuhan belajar siswa dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun sedemikian rupa, alangkah baiknya jika guru dapat mengembangkan pertanyaan dan kuisnya sendiri. Kumpulan kuis ini bisa live, solo, atau dijadikan PR dimasa digitalisasi sekarang. (Nurfadhillah et al., 2021).

Kelengkapan juga ada pada Aplikasi Quizizz yang dapat dimanfaatkan diberbagai jenjang salah satunya di SMA dan menunjang keberhasilan belajar dimasa digitalisasi saat ini. Penciptaan dan penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat mengisi kekosongan yang ditinggalkan oleh Aplikasi Quizizz dan memenuhi tuntutan pendidikan siswa. Inovasi dan pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan bakat dan kualitas belajarnya. Secara umum pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dalam rangka mewujudkan pendidikan dengan kemajuan yang mantap.

SIMPULAN

Aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan guru dapat menghargai kelebihan yang sangat sederhana untuk mengevaluasi pembelajaran, dapat menambah bahan pembelajaran bagi siswa, dan dapat menginspirasi siswa untuk bekerja keras mengerjakan tugas guru. Dimasa digitalisasi saat ini, para guru sering menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengajukan pertanyaan kepada siswanya. Hasilnya, kemampuan guru dalam menggunakan sumber belajar aplikasi Quizizz sangat baik karena siswa sangat termotivasi untuk menyelesaikan kuis dan soal-soal yang ada didalamnya.

Berdasarkan analisis data dengan presentase kenaikan secara keseluruhan dari pra tindakan ke siklus I diperoleh kenaikan sebesar 28% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 59%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 15% dengan hasil observasi kemampuan berbicara 74%.

DAFTAR PUSTAKA

Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>

- Ginting, J. M., & Mahfudin, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *Journal Elektronik*, 3(1), 312–316. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5950>
- Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Edmodo Dan Quizizz Untuk Perubahan Pembelajaran luring. 19(2), 262–272.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahyuddin. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun Tes Hasil Belajar Akhir Semester Melalui Workshop. 4(2), 402–410.
- Mambang, M., Prastya, S. E., Zufadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Melda, M., Maulida, N. M., Putri, P., Ayuba, M. S., Rismawati, R., Wulandari, I., Fikri, R. M., Rahmini, R., Rinjani, H. S., & Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan diMasa Depan. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–28. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2439
- Mujtahidin, M., & Oktarianto, M. L. (2022). Metode Penelitian Pendidikan Dasar: Kajian Perspektif Filsafat Ilmu. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 95–106. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12263>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), i280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rasyid, I. (2020). Pembelajaran Renang Gaya Dada dengan Pendekatan Metode Inklusi. *Indonesia Performance Journal* 4, 5.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- 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. Di unduh di. <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232>
- Shodiq, I. J., & Zainiyati, H. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Whatsapp Sebagai Solusi Ditengah Penyebaran Covid-19 Di Mi Nurulhuda Jelu. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 6(2), 144–159. <https://doi.org/10.35309/alinsyiroh.v6i2.3946>
- Suleman, T. (2022). Pelaksanaan Supervisi Akademik Pengawas Sekolah Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan Program Belajar Dari Rumah Di SMP Negeri 2 Marisa Kabupaten Pohuwato Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, 2(1), 223. <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.1.223-238.2022>
- Wahyudi Sri, dkk 2022. Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Rambah Samo Dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan. Di unduh di. <https://ejurnal.rokania.ac.id/index.php/jictas/article/view/11>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>