

Implementasi Media Pembelajaran Quizizz sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan

Rifana Yuniartanti¹, Asep Purwo Yudi Utomo², Neni Widyawati³,
Rochimmatussaadah⁴, Fahrizal Lalang Sitoro⁵

Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Email : rifanayuniartanti4@gmail.com¹, aseppyu@mail.unnes.ac.id², neniwidyawati219@gmail.com³,
rochimmatussaadah@gmail.com⁴, lalangums@gmail.com⁵

Abstract. *Along with the development of science and technology is very influential in one's life. In the world of education, learning technology has a positive impact, including students being given the flexibility to access information sources from social media. In addition, along with the development of technology that is happening as it is today. Educators are expected to be able to provide fun learning by providing learning media that suit the needs of students, educators can also utilize applications such as power point, YouTube, or other e-learning as learning media. The goal is to create a fun interactive learning atmosphere, using Quizizz can also increase interest and motivation in learning and make it easier for educators to give quizzes or material to students. This study uses descriptive qualitative research methods, related to data collection, researchers use several techniques such as observation, interviews, and documentation. The results obtained by students are also mostly above the KKM, so this Quizizz learning media is very suitable to be used as practice questions which are carried out not only in face-to-face learning, but online learning can also be done. Because, with the unlimited space and time given which requires that work be done at that time it also makes it very flexible and efficient because it does not require paper and writing instruments so that the collection is in accordance with the needs and agreements that have been made between students and educators.*

Keywords: *Learning Media, Learning, Quizizz, Daily Assesment, Text Persuasive.*

Abstrak. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini sangat berpengaruh pada kehidupan seseorang. Dalam dunia pendidikan, teknologi pembelajaran memiliki dampak positif, diantaranya peserta didik diberi keleluasaan dalam mengakses sumber informasi dari sosial media. Selain itu, seiring dengan berkembangnya teknologi yang terjadi seperti sekarang ini. Pendidik diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pendidik juga dapat memanfaatkan aplikasi seperti power point, youtube, ataupun e-learning lainnya sebagai media pembelajaran. Tujuannya menciptakan suasana belajar interaktif yang menyenangkan, pemanfaatan Quizizz juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta memudahkan pendidik dalam memberikan kuis ataupun materi pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, terkait pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh peserta didik juga sebagian besar sudah di atas KKM, sehingga media pembelajaran Quizizz ini sangat cocok digunakan sebagai latihan soal yang dilakukan bukan hanya pada pembelajaran tatap muka saja, melainkan pembelajaran daring juga dapat dilakukan.

Received November 30, 2022; Revised Desember 22, 2022; Januari 31, 2023

* Rifana Yuniartanti, rifanayuniartanti4@gmail.com

Karena, dengan tidak terbatasnya ruang dan waktu yang diberikan yang mengharuskan untuk dikerjakan saat itu juga menjadikan sangat fleksibel dan efisien karena tidak membutuhkan kertas dan alat tulis sehingga dalam pengumpulan sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan yang telah dibuat antar peserta didik dengan pendidik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran, Quizizz, Penilaian Harian, Teks Persuasi

LATAR BELAKANG

Pembelajaran ialah kegiatan yang terjalin antara seseorang untuk menambah pengetahuan, mengasah keterampilan, dan dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mendapatkan nilai positif (Susilana & Riyana 2018, h.1). Suryadi (2020, h.26) juga mengatakan bahwa Pembelajaran adalah peserta didik berusaha untuk belajar atau bisa juga disebut dengan usaha yang direncanakan agar terjadi proses kegiatan belajar. Pada abad 21 ini keterampilan harus dikuasai oleh generasi muda tepatnya oleh peserta didik saat ini. Upaya yang dilakukan pada keterampilan abad 21 ditandai dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Bahkan, pendidik saat ini juga dituntut untuk melekatkan teknologi sebagai penunjang dalam pembelajaran di kelas. Menurut Aryani (2020, h.1), ada beberapa keterampilan penting di abad 21 yang relevan pada 4 pilar yang meliputi belajar mengetahui, belajar melakukan, belajar menjadi, dan belajar hidup bersama. Empat prinsip tersebut masing-masing memiliki keterampilan khusus yang perlu ditumbuhkembangkan pada proses belajar.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan seseorang. Dalam dunia pendidikan, teknologi pembelajaran memiliki dampak positif, diantaranya peserta didik diberi keleluasaan dalam mengakses sumber informasi dari sosial media. Selain itu, seiring dengan berkembangnya teknologi yang terjadi seperti sekarang ini. Pendidik diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pendidik juga dapat memanfaatkan aplikasi seperti power point, youtube, ataupun e-learning lainnya sebagai media pembelajaran.

Menurut Yaumi (2018, h.7), media pembelajaran ialah semua yang berbentuk cetak, visual, dan web yang didesain untuk memberikan informasi dan adanya interaksi. Ditambahkan dari pendapat Susilana dan Riyana (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memerlukan alat untuk menyampaikan sebuah pesan, namun yang

terpenting bukan alat tersebut. Melainkan pesan atau informasi yang disampaikan oleh media itu. Menurut Suryadi (2020, h.15) Media pembelajaran adalah suatu sumber pembelajaran yang ada pada lingkungan peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan, menurut Noor (2021, h. 5) media pembelajaran adalah peralatan yang dapat digunakan dalam membantu untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Sejalan dengan (Citra & Rosy, n.d.), mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah benda yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran sehingga menimbulkan interaksi dan meningkatkan belajar peserta didik.

Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran, yaitu suatu wadah yang bertujuan sebagai penyampaian pesan oleh pendidik kepada peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya dan menambah semangat belajar peserta didik. Pada kegiatan belajar biasanya hanya melalui buku, bahkan materi yang disampaikan oleh pendidik seringkali hanya pada satu sumber saja, dan ketika mengerjakan latihan soal melalui kertas ataupun lisan. Metode pembelajaran seperti itu ketika diterapkan pada abad 21 ini tergolong monoton, sehingga motivasi peserta didik untuk belajar semakin berkurang. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan internet, pendidik dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya Quizizz.

Quizizz adalah media pembelajaran daring yang digunakan secara gratis pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan dan memotivasi peserta didik serta dapat digunakan untuk memberikan tanya jawab sebagai penilaian harian pada mata pelajaran tertentu. Menurut Palupi (2021,h.4) quizizz adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif dan menarik dalam dunia pendidikan. Sedangkan, menurut Pusparani (2020, h.272) Quizizz adalah salah satu media yang di dalamnya ada evaluasi pembelajaran yang memiliki banyak fitur, seperti soal pilihan ganda, soal isian, ataupun soal uraian. Menurut pendapat Purba, et.al (2022, h.7) yang sejalan dengan (Sugian, 2020) berpendapat bahwa quizizz yaitu aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja serta dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Selain penggunaan media Quizizz ini membantu peserta didik dalam mengingat materi, Quizizz ini juga dapat sebagai bentuk penilaian harian yang hasilnya langsung dapat dilihat atau diunduh dan ditampilkan di layar LCD. Sehingga, dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat dan saling berlomba untuk mendapatkan hasil sebaik mungkin. Di Quizizz ini tidak hanya menampilkan permainan perorangan, tetapi juga menyediakan permainan secara kelompok. Media interaktif berbasis teknologi ini dapat membangkitkan keinginan dan mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk belajar. Dikarenakan, Quizizz ini merupakan salah satu permainan edukatif atau yang bersifat mendidik.

Dengan adanya aplikasi Quizizz ini peneliti dapat merancang model kuis sebagai bentuk penilaian harian. Dikarenakan seringnya, seorang pendidik ketika melaksanakan penilaian harian selalu menggunakan kertas, sehingga menjadi hal yang biasa dan membuat peserta didik bosan. Pengguna Quizizz juga dapat menambahkan gambar, video, rekaman suara, hingga dapat mengatur lama waktu untuk menjawab soal. Serta, setelah itu hasil jawaban dari peserta didik dapat dilihat secara langsung atau juga bisa diunduh dalam bentuk Microsoft excel.

Adanya kemudahan pengguna untuk memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai bentuk implementasi media pembelajaran Quizizz sebagai penilaian harian teks persuasi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan. Selain menciptakan suasana belajar interaktif yang menyenangkan, pemanfaatan Quizizz juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta memudahkan pendidik dalam memberikan kuis ataupun materi pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penelitian kualitatif atau pendekatan secara deskriptif. Menurut Mukhtar (2013, h. 10) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teknologi dari hasil pengamatan secara langsung atau dapat melalui beberapa informan yang diwawancarai, dan dapat juga dapat mengumpulkan informasi dari banyak sumber seperti jurnal, buku, atau artikel

yang memiliki teori dari para ahli dan relevan dengan pembahasan. Kemudian, data yang dikumpulkan bersumber data primer dan sekunder.

Terkait pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi, yaitu pengumpulan data yang dilakukan saat kegiatan berlangsung dan saat hasil penilaian peserta didik dilaksanakan dengan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data yang kedua, yaitu wawancara. Wawancara yang dilakukan tidak terstruktur, artinya dalam melakukan wawancara peneliti tidak menggunakan pedoman atau kriteria yang terstruktur secara sistematis.

Menurut Salim dan Haidir (2019, h. 99) wawancara tak berstruktur yaitu pedoman wawancara yang memuat garis besar dan yang akan ditanyakan. Jenis wawancara ini bersifat fleksibel dan peneliti melakukan wawancara dengan menggali informasi terkait implementasi media pembelajaran Quizizz dalam penilaian harian. Pengumpulan data selanjutnya dengan dokumentasi, dengan teknik ini peneliti dapat memperoleh informasi atau data tambahan dalam bentuk gambar sebagai penunjang untuk mendeskripsikan terkait hasil penilaian harian yang didapatkan pada media pembelajaran Quizizz, setelah mendapatkan hasil tersebut. Kemudian, dilakukan refleksi terkait pertemuan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Quizizz ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pecangaan dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik melalui media Quizizz. (Purwo et al., 2017) mengemukakan bahwa interaktif yang terjadi pada komputer itu adanya interaksi antara peserta didik dan komputer, sehingga komputer menayangkan beberapa soal dan peserta didik dapat menjawabnya. Jadi, dalam mengakses Quizizz ini, peserta didik dapat mengaksesnya melalui laptop atau gawai. Pengguna Quizizz juga dapat menggunakan fitur yang terdapat di dalamnya, seperti gambar, warna, dan musik yang menarik. Dengan tersedianya fitur yang berbagai macam itu, seorang pendidik juga memantau hasil jawaban peserta didik dengan sangat cepat, akurat, dan efektif.

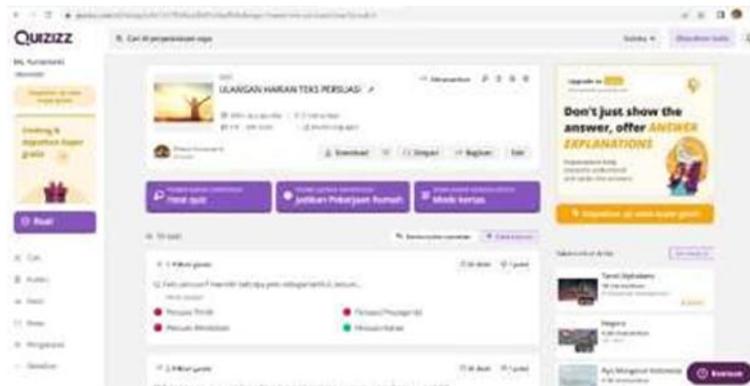
Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran ini memiliki beberapa manfaat bagi pendidik, karena tidak diperlukannya dalam mengoreksi hasil jawaban peserta didik satu per satu. Pendidik dapat secara langsung mengunduh dalam bentuk excel atau bisa juga melihatnya di aplikasi Quizizznya. Semua data peserta didik dari hasil jawaban terekam di aplikasi tersebut, sehingga memudahkan pendidik dalam merefleksikan pembelajaran. Selain itu, pendidik juga dapat saling koordinasi dengan orang tua peserta didik dengan membagikan hasil peserta didik yang sudah tersedia di aplikasi Quizizz tersebut pada fitur “share progress with parents”.

Media Quizizz ini juga mudah digunakan dan menarik untuk membuat motivasi belajar peserta didik meningkat. Peserta didik juga tidak diwajibkan mengerjakan soal Quizizz tersebut hanya di dalam kelas. Tetapi, dalam pelaksanaan bisa dilakukan dimana saja asalkan dapat dikumpulkan sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan oleh pendidik yang sudah disetting dalam aplikasi tersebut. Pendapat tersebut sesuai dengan Mawaddah et.al (2021, h.5) yang menyatakan bahwa Quizizz merupakan salah satu media yang dapat menciptakan suasana baru dalam proses belajar mengajar agar tidak membosankan, sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Wahyudi et al., 2020) yang mengemukakan bahwa ada beberapa keunggulan pada aplikasi Quizizz ini diantaranya, quizizz ini tersedia equation yang berbentuk tulisan melainkan bukan gambar setelah diinputkan sehingga tampak menarik. Kedua, equation tidak perlu menginstall dengan aplikasi lain seperti mozilla, chrome, dsb.

Sebelum dilakukannya implementasi media pembelajaran Quizizz ini, peneliti melakukan tahap persiapan untuk mendukung proses penelitian. Tahap persiapan yang dilakukan dalam merancang media Quizizz ini terkait model kuis yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, peneliti juga melakukan pemilihan materi pembelajaran yang akan dibuat dalam media Quizizz yang diambil pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan pada materi kelas VIII.

Media Quizizz ini dapat menyesuaikan dengan model kuis yang dapat dirancang dalam bahan pengajaran. Laman Quizizz juga dapat diakses melalui <https://quizizz.com/admin>, pendidik dapat mendaftar terlebih dahulu di laman tersebut menggunakan akun surel. Kemudian, dapat merancang kuis yang diinginkan dengan berbagai model pada aplikasi Quizizz seperti pilihan ganda, angket, mengisi rumpang, atau lainnya. Media ini yang tidak hanya digunakan dalam penyampaian materi saja,

tetapi dapat juga digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan disediakannya beberapa model kuis tersebut. Dari hal tersebut, menurut Citra (2020, h.263) bahwa Quizizz merupakan media yang disertai dengan permainan yang mengedukasi yang berisi kuis interaktif dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti pretest, posttest, dan latihan soal lainnya. Sementara itu menurut (Sanga & Purba, n.d.), Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berbentuk permainan yang membawa aktivitas untuk bermain ke ruang kelas sehingga kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sejalan dari pendapat dia tas juga menurut (Amany, 2020), Quizizz adalah suatu alat yang memiliki fitur dengan memberikan fasilitas dan mengelola pembuatan berbagai pertanyaan dalam bidang pendidikan.



Gambar 1. Merancang media Quizizz

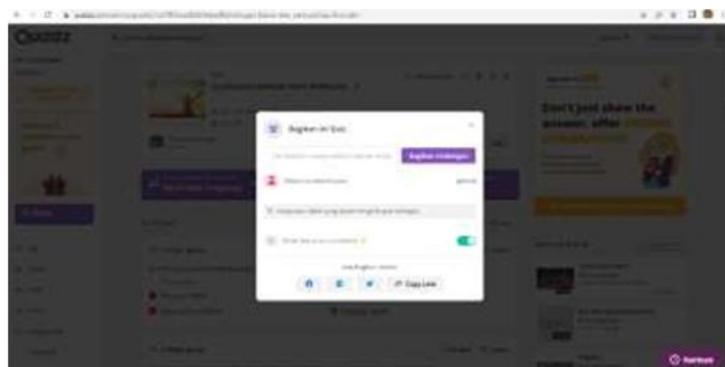


Gambar 2. Bentuk soal yang dipilih (pilihan ganda)

Pada awal pembukaan laman Quizizz, pendidik dapat merancang bentuk soal yang diinginkan baik berupa pilihan ganda, jawaban singkat, atau lainnya. Dalam isi soal tersebut dapat disisipi gambar, rekaman suara, atau cuplikan video. Kemudian pendidik dapat menyimpan dari pertanyaan yang dibuat, jika ingin menambah pertanyaan lagi. Pendidik dapat menambah soal baru di bagian bawah, begitu seterusnya. Dalam media Quizizz ini tidak dibatasi jumlah pertanyaan, sehingga pendidik dapat memberikan pertanyaan sejumlah yang diinginkan.



Gambar 3. Contoh soal di media Quizizz



Gambar 4. Cara bagi link Quizizz

Setelah pendidik membuat soal, kemudian dapat pendidik dapat membagikan link kuis tersebut untuk dikerjakan oleh peserta didik. Bahkan, link kuis tersebut juga dapat diubah sesuai apa yang diinginkan dengan menggunakan <https://tinyurl.com/app>. Kemudian, peserta didik dapat mengerjakan soal tersebut. Ketika mengerjakan bagi peserta didik yang menyukai alunan musik bisa sambil mendengarkan, begitu juga ketika peserta didik menyukai pekerjaan yang tanpa adanya suara, musik yang terdapat di Quizizz dapat dimatikan



Gambar 5. Hasil penilaian secara otomatis



Gambar 6. Hasil jawaban peserta didik per individu

Pendidik dapat melihat hasil jawaban peserta didik secara keseluruhan. Pendidik juga dapat mengirimkan hasil peserta didik ke alamat surel wali murid sebagai laporan hasil belajar. Selain peserta didik yang harus melek akan teknologi, wali murid juga dapat melakukan hal yang sama. Agar, wali murid dapat memantau pemanfaatan penggunaan gawai oleh peserta didik. Sehingga pihak sekolah juga dapat memberikan laporan pada wali murid terkait perkembangan hasil belajar peserta didik yang diperolehnya.

Selain itu, pendidik juga dapat melihat hasil pengerjaan per individu bahkan dapat diunduh dalam bentuk pdf dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Pendidik tidak perlu mengoreksi hasil peserta didik satu per satu, karena sudah disetting oleh sistem. Sehingga hasil peserta didik dapat terlihat baik secara keseluruhan ataupun individu. Pendidik juga dapat menyetting soal dengan beberapa cara, misalnya ketika

peserta didik menjawab soal salah, media Quizizz dapat disetting tanpa mengetahui jawaban soal yang benar. Begitu juga sebaliknya. Tetapi, ketika pendidik menyetting dengan tidak ditampilkan jawaban benar ketika peserta didik menjawab soal salah, juga dapat diulang beberapa kali untuk mendapatkan nilai terbaik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Hidayah et al., n.d.), menyatakan bahwa aplikasi quizizz ini sangat mudah digunakan karena peserta didik dalam menjawab soal dapat terlihat apakah jawabannya benar atau salah, juga dapat terlihat peringkat dari masing-masing individu, sehingga peserta didik memiliki semangat untuk menjadi peringkat pertama.

No	Nama Depan	Nama Belakang	Paralel	Nilai	Benar	Salah	Tidak dijawab	Total Waktu yang Dihabiskan	Tanggal pada	Info
1	Elizabet	Lina Ananda	01	90%	5/6	0	0	00:44	Fri 08 May 2022 09:10:38	www.Moodle.org/Quizizz
2	Shady	Naraly	01	90%	5/6	0	0	00:51	Fri 08 May 2022 09:10:38	www.Moodle.org/Quizizz
3	Nora	Syandra Raniqa*	01	90%	5/6	0	0	01:13	Fri 08 May 2022 09:10:38	www.Moodle.org/Quizizz
4	Elva	Shafika Raniqa*	01	90%	5/6	0	0	01:26	Sun 08 May 2022 08:12:48	www.Moodle.org/Quizizz
5	Irene	Nia Laila Isana*	01	90%	5/6	0	0	01:38	Sun 08 May 2022 08:12:48	www.Moodle.org/Quizizz
6	Safira	Syahrul Zulfahri	01	90%	5/6	0	0	01:54	Fri 08 May 2022 08:08:04	www.Moodle.org/Quizizz
7	ABEN	ACHMAD LILY ANIS	01	90%	5/6	0	0	01:12	Fri 08 May 2022 08:17:04	www.Moodle.org/Quizizz
8	Sila	Fitriyati*	01	90%	5/6	0	0	01:47	Sun 08 May 2022 08:10:04	www.Moodle.org/Quizizz
9	Wib	Wibha Salsabila	01	90%	5/6	0	0	02:08	Sun 08 May 2022 08:10:04	www.Moodle.org/Quizizz
10	Muhammad	AyuDina*****	01	90%	5/6	0	0	01:24	Fri 08 May 2022 08:06:04	www.Moodle.org/Quizizz
11	Safira	Shanzaki Wika*	01	90%	5/6	0	0	01:24	Fri 08 May 2022 08:04:04	www.Moodle.org/Quizizz
12	Wika	Ahmad	01	90%	5/6	0	0	01:54	Fri 08 May 2022 08:07:04	www.Moodle.org/Quizizz
13	Muhammad	Ayu Wika*	01	90%	5/6	0	0	02:01	Fri 08 May 2022 08:06:04	www.Moodle.org/Quizizz
14	Kha	Wahid Nur Hafidza	01	90%	5/6	0	0	01:47	Fri 08 May 2022 08:18:04	www.Moodle.org/Quizizz
15	WENDEL	****	01	90%	5/6	0	0	01:50	Fri 08 May 2022 08:18:04	www.Moodle.org/Quizizz
16	Safyan	Melissa Stevia*	01	90%	5/6	0	0	01:44	Sun 08 May 2022 08:08:04	www.Moodle.org/Quizizz
17	Nora	Syandra Raniqa*	01	90%	5/6	0	0	01:09	Fri 08 May 2022 08:12:48	www.Moodle.org/Quizizz
18	Safira	Shanzaki Wika*	01	90%	5/6	0	0	02:41	Fri 08 May 2022 08:12:48	www.Moodle.org/Quizizz

Gambar 7. Hasil unduh peserta didik

Pada gambar 7 ini merupakan unduhan melalui Quizizz dari hasil pekerjaan jawaban soal peserta didik dalam bentuk excell. Perolehan hasil jawaban melalui Quizizz ini sudah terakumulasi dalam bentuk tabel, sehingga sangat memudahkan pendidik dalam memasukkan nilai. Implementasi media pembelajaran Quizizz ini dilakukan di rumah masing-masing dengan ditentukan tenggang waktu yang telah disepakati bersama. Hal itu sependapat dengan (Mukharomah, 2021), bahwa salah satu kelebihan quizizz adalah dapat memberikan rekapan dengan bentuk statistik dari pekerjaan peserta didik. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik saat itu, peserta didik merasa senang karena sebelumnya belum melakukan penilaian harian melalui Quizizz, biasanya pendidik seringkali melaksanakan penilaian dengan google form. Hal tersebut sependapat dengan (Angraini et al., n.d.), yang menyatakan bahwa peserta didik ketika mengerjakan soal yang terdapat di quizizz sangat antusias, apalagi pertanyaan yang

diberikan melalui quizizz terdapat waktu pengerjaan sehingga dapat melatih peserta didik untuk konsentrasi dalam menjawab.

Selain itu, peserta didik juga merasa tertantang, karena tiap soal ada batas waktu yang telah ditentukan oleh pendidik. Tetapi, ada juga sebagian peserta didik yang tidak dapat mengakses dikarenakan alamat surel yang tidak ingat. Sehingga, peserta didik harus masuk melalui gawai orang tuannya. Di sisi lain, peserta didik juga ada yang terkendala sinyal di rumah. Sehingga, terkadang kuis tersebut keluar sendiri atau bahkan belum selesai mengerjakan sudah langsung terkirim. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Jumantu (2021, h.43) yang mengatakan bahwa kendala terkait koneksi atau jaringan internet tersebut itu memang wajar dan peserta didik diharapkan dapat mencari kestabilan internet agar tetap bisa menjangkau Quizizz tersebut. Selaras dengan pendapat (Suharsono & Muhammad Taufik, n.d.), (Sattar et al., 2021), dan (Haddar & Juliano, 2021), bahwa kekurangan aplikasi ini juga bergantung dengan internet, terkadang peserta didik juga tidak dapat masuk atau juga keluar dari aplikasinya, selain itu peserta didik juga tidak dapat mengganti jawaban. Adapun di dalam Quizizz terdapat adanya rekapitulasi data peserta didik yang langsung dapat diunduh secara otomatis, sangat membantu pendidik untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Hasil yang diperoleh peserta didik juga sebagian besar sudah di atas KKM, sehingga media pembelajaran Quizizz ini sangat cocok digunakan sebagai latihan soal yang dilakukan bukan hanya pada pembelajaran tatap muka saja, melainkan pembelajaran daring juga dapat dilakukan. Karena, dengan tidak terbatasnya ruang dan waktu yang diberikan yang mengharuskan untuk dikerjakan saat itu juga menjadikan sangat fleksibel dan efisien karena tidak membutuhkan kertas dan alat tulis sehingga dalam pengumpulan sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan yang telah dibuat antar peserta didik dengan pendidik. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Wahyudi et al., 2020), yang menyatakan bahwa quizizz ini dapat dijadikan sebagai alternatif penilaian pembelajaran yang dapat dikemas dengan menarik dan tidak monoton, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar. Hal tersebut juga sependapat dengan (Asria et al., 2021), bahwa aplikasi quizizz ini sangat efektif dalam pembelajaran karena peserta didik semakin aktif juga sejalan dengan perkembangan zaman yang berbasis teknologi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Quizizz ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring, dikarenakan waktu dan ruang yang tidak terbatas. Selain itu, pembelajaran Quizizz ini juga sangat memudahkan pendidik terkait hasil pekerjaan peserta didik dapat langsung diunduh dan diberikan evaluasi. Hasil yang diperoleh peserta didik juga sebagian besar di atas KKM dan media ini juga sangat efisien dan lebih hemat karena tidak membutuhkan kertas dan alat tulis yang harus dikumpulkan ke pendidik. Pendidik juga tidak perlu mengoreksi satu per satu hasil pekerjaan peserta didik, karena telah dimudahkan dalam implementasi media pembelajaran Quizizz tersebut. Saran dari peneliti, yaitu pendidik ketika menerapkan media Quizizz ini diharapkan mampu melihat kondisi dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Supaya, pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR REFERENSI

- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Artikel info Abstrak. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2), 1–11. www.quizizz.com
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., Gery, M. I., Jakarta, M., Ahmad, J. K. H., Cirendeu, D., Ciputat, K., Kota, T., & Selatan, T. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit> E-Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Aryani, Wulan, Dwi. Implementasi Rotate History untuk Meningkatkan Karakter Gotongroyong dan Keterampilan Berkomunikasi Peserta Didik. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2022, pp.1.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). ANALISIS ANTUSIASME SISWA DALAM EVALUASI BELAJAR MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ. Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (n.d.). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Cahyaningsih, S., & Wikanengsih, W. (2019). Upaya Peningkatan Menulis Teks Persuasi Menggunakan Metode STAD pada Siswa SMP. Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia), 2(2), 209– 214.

JUPENDIS : JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL

Vol. 1, No. 1 Januari 2023

e-ISSN: 2985-7716; p-ISSN: 2985-6345, Hal 113-125

Haddar, G. al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>

Hidayah, N., Ulya Hambali, S., Fitri Millenia, T., Muhmmadiyah Jakarta, U., Ahmad Dahlan, J. K., Ciputat Tim, K., & Tangerang Selatan, K. (n.d.). *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonsia PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA CERITA RAKYAT KELAS X*.

Jumanto., Herminarto Sofyan. “Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Fitur Gamefikasi Melalui Daring Pada Pembelajaran PSPTKR Materi Kopling dan Transmisi di SMK N 2 Wonosari”. *Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Otomotif*, Vol 4., 43. 2021.

<https://doi.org/10.21831/jpvo.v4i1.45572>

Mawaddah., dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. Vol 5., 5. 2021. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.