

Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang

Rohmatin Alfianistiawati, Nurmalita Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, Deny Wahyu Apriyadi*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: deny.apriyadi.fis@um.ac.id

Paper received: 15-06-2022; revised: 30-06-2022; accepted: 15-07-2022

Abstract

Education can't be separated from various elements of the times, one of which is the development of information and communication technology. Thus gives to various innovations that can support the learning process and increase student interests in what is being studied. This study discusses how to apply digital-based learning media by utilizing the QuizWhizzer media platform as a form of collaboration between education and digital. In the implementation of this activity, it was carried out at SMAN 8 Malang with the target of class X Social Sciences and class XI Social Sciences during Sociology lesson hours. In this activity, the development of digital-based learning media is an effort to combine elements of technology with the learning process. This activity spent 4 months, started from March to June 2022. The result of this activity is the QuizWhizzer is able to increase students' enthusiasm in learning activities in class.

Keywords: learning media; digital; sociology

Abstrak

Pada dasarnya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari berbagai unsur perkembangan zaman yang ada, salah satunya yaitu perkembangan dalam hal teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga melahirkan berbagai inovasi yang dapat menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap apa yang sedang dipelajari. Studi ini membahas mengenai bagaimana penerapan media belajar berbasis digital dengan memanfaatkan media platform QuizWhizzer sebagai bentuk kolaborasi antara pendidikan dengan teknologi digital. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMAN 8 Malang dengan sasaran kelas X IPS dan kelas XI IPS pada jam mata pelajaran Sosiologi. Dalam kegiatan ini pengembangan media belajar berbasis digital merupakan sebuah upaya dalam menggabungkan unsur teknologi dengan proses pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan terhitung dari bulan Maret hingga Juni 2022. Adapun hasil dari kegiatan ini adalah media QuizWhizzer mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata kunci: media belajar; digital; sosiologi

1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi kian meningkat dengan pesat. Dimana dalam perkembangannya memberikan pengaruh yang sangat besar dalam setiap aspek kehidupan di masyarakat, salah satunya dalam hal pendidikan (Anggraini et al., 2021). Dalam pelaksanaannya, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Sehingga dalam satuan pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi untuk memberikan perubahan serta pergeseran paradigma pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman (Hujair, 2009). Adapun bentuk dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan munculnya berbagai inovasi media pembelajaran. Dimana dalam kegiatan pembelajaran, media belajar

memiliki peranan yang penting baik secara formal ataupun non formal. Putra et al. (2020) menyebutkan bahwa komponen terpenting dalam menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media belajar. Pada dasarnya media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai salah satu komponen dalam *system* pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran proses penyampaian materi dan komunikasi tidak dapat berlangsung secara maksimal. Interaksi antara guru dan peserta didik atau siswa akan lebih maksimal dan efektif apabila dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran yang mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Media juga dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya berupa pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital atau ICT (*Information and Communication Technologies*) (Pulungan, 2017). Media belajar berbasis digital atau ICT ini merupakan upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang saat ini telah memasuki era globalisasi (Wungguli & Yahya, 2020). Pemanfaatan media belajar berbasis ICT akan memberikan pengalaman belajar yang kolektif bagi para peserta didik melalui interaksi digital yang dilakukan secara mandiri. Penggunaan media belajar ICT akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam pemanfaatan media belajar berbasis digital akan menggabungkan unsur pendidikan dan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, dalam pemanfaatan media pembelajaran ICT yang menarik akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu memberikan motivasi serta merangsang semangat peserta didik dalam belajar.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang dan mulai digunakan pada saat ini adalah media belajar seperti Quiz Whizzer, padlet, Quizizz, dan Kahoot yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan dan diajarkan oleh guru. Terutama di masa pandemi dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan perkembangan digital yang ada (Atsani, 2020). Hal ini tidak dapat dipungkiri lantaran selama pandemi COVID-19 aktivitas pendidikan dituntut untuk terus dilaksanakan dengan berbagai desain dan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan media digital. Berbagai penerapan media belajar berbasis digitalpun kemudian diterapkan oleh seluruh pendidik melalui perangkat personal baik itu komputer ataupun *smartphone*. Salah satunya yaitu *platform* media belajar online Quizwhizzer. Dalam penerapan pembelajaran di era digital media seperti Quiz Whizzer mampu memberikan pengaruh yang besar guna menunjang interaksi yang terjadi antar siswa dan guru dalam suatu pembelajaran di kelas. Peran dari guru sebagai penyampai informasi dalam bentuk materi dan kuis akan lebih mudah ditangkap dan dipahami oleh peserta didik apabila dalam penyampaian materinya menggunakan sebuah media yang juga mudah dipahami dan diterima oleh siswa seperti penggunaan quiz whizzer, quizizz, padlet dan kahoot. Penggunaan media quiz whizzer dan semacamnya dalam suatu pembelajaran juga dapat mendukung siswa dalam membiasakan diri dalam penggunaan IPTEK yang berkembang di dunia pendidikan. Pemanfaatan media quiz whizzer salah satunya dalam pembelajaran sosiologi pada materi di kelas X dan XI yang diterapkan di SMA Negeri 8 Malang mampu menarik minat dan semangat dari siswa dan siswi untuk mempelajari materi yang telah diberikan.

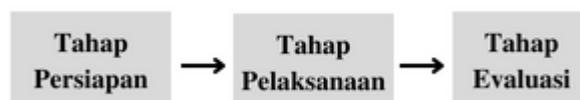
Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis game pernah dilakukan oleh Wibawa et al. (2021) dari penelitian tersebut terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan game memiliki potensi yang besar dalam membangun motivasi belajar siswa. Selain itu juga media belajar berbasis game memiliki beberapa aspek yang lebih unggul daripada media dan metode belajar yang dilakukan secara konvensional. Selain itu, penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Vinidiansyah et al. (2021), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi seperti Quizwhizzer, kahoot, quizizz, dan educandy dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, apalagi dalam pembelajaran sejarah yang dianggap membosankan. Selain itu penggunaan media belajar seperti Quizwhizzer, kahoot, quizizz juga lebih mudah dan tidak memakan waktu yang lama.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menyadari bahwa ada keterbatasan objek penelitian mengenai pemanfaatan media game seperti quizwhizzer dalam pembelajaran yang diusung oleh peneliti sebelumnya. Sehingga peneliti mencoba mencari kebaruan penelitian dengan mengusung fokus penelitian terkait dengan Implementasi Quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran sosiologi di kelas X dan XI SMAN 8 Malang. Pada studi kali ini peneliti mencoba untuk melihat secara lebih detail dalam pemanfaatan Quizwhizzer sebagai media belajar berbasis digital yang diterapkan dalam pembelajaran Sosiologi di kelas X dan XI IPS SMAN 8 Malang.

Terkait dengan topik yang dibahas, mengenai penggunaan media quiz whizzer dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 8 Malang yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa berdasarkan keinginan dari dalam diri untuk menggapai masa depan yang lebih baik dan melek akan teknologi, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu bagaimana bentuk pengaplikasian quiz whizzer sebagai media belajar dalam pembelajaran sosiologi. Selain itu, juga membahas mengenai bagaimana pemahaman dan hasil belajar siswa kelas X dan XI IPS SMA Negeri 8 Malang dengan menggunakan media quiz whizzer pada saat pembelajaran sosiologi. Dengan demikian, diharapkan dengan studi ini dapat memberikan berkontribusi pengetahuan pada penelitian selanjutnya, memberikan informasi kepada masyarakat mengenai pemanfaatan media quiz whizzer dalam pembelajaran sosiologi kelas X dan XI IPS.

2. Metode

Pengembangan media belajar berbasis digital melalui platform QuizWhizzer ini merupakan salah satu inovasi pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan di SMAN 8 Malang dengan sasaran siswa kelas X IPS 1 dan XI IPS 2. Penggunaan media belajar QuizWhizzer sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran Sosiologi yang dilakukan selama kurang lebih 4 bulan terhitung dari bulan Maret hingga bulan Juni 2022. Pada penerapannya, media QuizWhizzer ini memerlukan akses internet yang memadai, yang mana hal tersebut telah difasilitasi oleh pihak sekolah. Adapun penyusunan media belajar Quiz Whizzer ini tim Asistensi Mengajar berkolaborasi dengan Guru Pendamping mata pelajaran Sosiologi. Dimulai dari persiapan perangkat pembelajaran sebagai pedoman kegiatan belajar dikelas, tahap persiapan dan pembuatan QuizWhizzer, tahap pelaksanaan yang dilakukan ketika kegiatan belajar dikelas X dan X IPS, dan tahap evaluasi yang dilakukan bersama guru pamong serta respon siswa pasca pelaksanaan kegiatan belajar menggunakan QuizWhizzer. Adapun alur tahapan dalam pengembangan media belajar QuizWhizzer di SMAN 8 Malang sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Implementasi Quiz Whizzer

Berdasarkan bagan alur implementasi Quizwhizzer diatas merupakan tahapan yang dilakukan oleh tim penelitian dalam penerapan media belajar Quizwhizzer dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI IPS SMAN 8 Malang. Dimana dalam tahap persiapan sendiri tim pengabdian melakukan koordinasi dan observasi bersama dengan guru pamong Sosiologi SMAN 8 Malang terkait proses pembelajaran di kelas X dan XI IPS. Selanjutnya guru pamong melakukan pembagian kelas yang akan menjadi sasaran kegiatan yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2 dan kelas X IPS 2. Berdasarkan pembagian tersebut kemudian tim pengabdian melakukan pemetaan materi yang akan disampaikan dan menyiapkan soal-soal yang akan diujikan melalui Quiz Whizzer. Kegiatan persiapan ini dilakukan selama kurang lebih 2 minggu. Selanjutnya tahap pelaksanaan yang dilakukan selama masing-masing 3 kali pertemuan dengan memanfaatkan akses internet, laptop, serta LCD Proyektor. Tahapan terakhir, peserta didik diminta untuk mengisi form kepuasan pasca implementasi Quiz Whizzer dalam pembelajaran Sosiologi. Selain itu tim juga melakukan diskusi bersama dengan guru pamong terkait evaluasi kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media platform Quiz Whizzer.

3. Hasil dan Pembahasan

SMAN 8 Malang merupakan salah satu sekolah negeri dengan berbagai fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Terutama dalam pemanfaatan media digital sebagai penunjang aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tersedianya akses internet yang dapat dinikmati oleh peserta didik baik dari segi koneksi internet, komputer, hingga LMS sekolah yang dapat digunakan sebagai salah satu media *E-learning* SMAN 8 Malang. *E-Learning* sendiri menurut Hernik adalah pembelajaran yang proses transformasi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Muharom, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa SMAN 8 Malang merupakan salah satu sekolah yang peka terhadap perkembangan serta kebutuhan proses pembelajaran di era digital ini.

Dalam pelaksanaan program asistensi mengajar yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Malang sendiri memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama pelaksanaan program. Salah satunya yaitu dalam aktivitas akademik dimana mahasiswa memiliki peran sebagai pendidik dituntut untuk mampu memberikan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 8 Malang. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan *E-Learning* dalam melakukan kegiatan belajar mengajar melalui *platform* QuizWhizzer. QuizWhizzer sendiri merupakan salah satu aplikasi quiz yang dapat diakses bersama-sama. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, mahasiswa Asistensi Mengajar menggunakan QuizWhizzer sebagai salah satu media *E-Learning* untuk kegiatan belajar mengajar yang dapat dimanfaatkan kelebihan-kelebihan dari QuizWhizzer itu sendiri. Dimana dalam penerapan QuizWhizzer ini mahasiswa asistensi mengajar berkolaborasi dengan guru pamong sosiologi. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.1. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Pada awal kegiatan Asistensi Mengajar, mahasiswa tentunya harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau RPP sebelum melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, pendidik harus mengetahui materi apa yang akan diajarkan, menggunakan metode pembelajaran yang tepat, alat dan bahan kegiatan belajar mengajar dan media pembelajaran apa yang akan digunakan. Pada dasarnya RPP ini akan digunakan oleh pendidik sebagai pedoman ketika melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran. Sehingga penting sekali bagi pendidik untuk merancang RPP sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik seperti fasilitas hingga kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

SMAN 8 Malang merupakan salah satu sekolah yang berada ditengah kota Malang, sehingga dari segi fasilitas sangat memadai mulai dari media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi hingga akses internet. Hal ini tentunya sangat berpengaruh dalam penyusunan RPP, dimana pendidik dapat memberikan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran mulai dari teknik pengajaran hingga media pembelajaran yang digunakan. Dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, mahasiswa Asistensi Mengajar berkolaborasi dengan guru pamong sosiologi SMAN 8 Malang. Pembuatan RPP ini ditujukan bagi kelas X dimana RPP yang dibuat merupakan RPP satu lembar. RPP tersebut memuat teknik pembelajaran, tujuan dan indikator pembelajaran, Kompetensi Dasar, materi hingga penilaian peserta didik baik berupa kuis ataupun penugasan.

Penyusunan RPP kelas X IPS dimulai dari materi Metode Penelitian Sosial sesuai dengan KD 3.3 dan 3.4. Penyusunan RPP ini dilakukan disetiap minggu menjelang kegiatan pembelajaran dilakukan. Tim AM Sosiologi SMAN 8 Malang menyusun RPP berdasarkan masukan dari guru pamong. Setelah penyusunan RPP tersebut Tim AM Sosiologi melakukan sesi konsultasi dengan guru pamong untuk mendapat masukan ataupun persetujuan untuk rencana pembelajaran yang akan dilakukan. Pasca persetujuan tersebut Tim AM Sosiologi akan menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu media pembelajaran yang termuat dalam RPP tersebut adalah pemanfaatan Quiz Whizzer.

3.2. Persiapan dan Pembuatan Media Pembelajaran QuizWhizzer

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai *E-Learning* adalah Quiz Whizzer. Media Quiz Whizzer ini merupakan sebuah platform kuis online dimana dalam penerapannya seorang peserta didik dapat melanjutkan langkahnya ketika ia berhasil menjawab pertanyaan pertama dan seterusnya, sehingga dapat dikatakan game Quiz Whizzer ini hampir sama dengan game monopoly pada umumnya, namun disini peserta didik hanya perlu menjawab soal dengan benar untuk bisa memenangkan game tersebut. Quiz Whizzer sendiri memiliki beberapa tahapan sebelum benar-benar bisa digunakan oleh peserta didik. Hal pertama yang dilakukan oleh tim asistensi mengajar adalah melakukan persiapan. Dimana dalam tahap ini tim asistensi mengajar mempersiapkan terlebih dulu materi serta soal yang akan dibuat menjadi kuis kedalam Quiz Whizzer. Adapun jumlah soal yang telah ditentukan oleh tim asistensi mengajar sebanyak 25 soal pilihan ganda dengan skor soal di setiap nomornya adalah 4 poin. Adapun cakupan materi yang dimuat dalam soal Quiz Whizzer tersebut adalah metode penelitian sosial untuk kelas X IPS dan materi pada KD 3.4 dan 3.5 di kelas XI IPS.

Selanjutnya soal-soal yang telah dibuat akan dimasukkan kedalam game Quiz Whizzer dengan cara membuka website <https://app.quizwhizzer.com/>. Selanjutnya tim asistensi mengajar menyiapkan *board game* atau papan permainan agar lebih menarik. *Board game* ini nantinya akan memuat 25 langkah atau step yang berisi soal-soal yang telah dibuat. Didalam website quizwhizzer telah terdapat berbagai macam template *boardgame* yang siap digunakan. Namun pada kesempatan kali ini tim asistensi mengajar memilih untuk menyiapkan *boardgame* sendiri agar lebih menarik. Adapun tampilan mapping yang telah dibuat sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Board Quiz Whizzer

Dari tampilan *board game* diatas dapat kita lihat terdapat beberapa pengaturan yang dapat disesuaikan dengan jumlah soal ataupun tampilan yang kita inginkan. Selain itu juga terdapat pengaturan poin serta pergerakan pemain selanjutnya apabila telah menjawab soal pertama. Dalam Quiz Whizzer yang akan tim asistensi terapkan setiap soal akan diatur memiliki 4 poin apabila menjawab soal dengan benar serta mengatur 1 langkah yang bisa dilakukan oleh peserta didik pasca menjawab soal nomor 1 ataupun nomor-nomor selanjutnya. Setelah *boardgame* dibuat langkah selanjutnya tim asistensi mengajar memasukan soal yang telah dibuat sebanyak 25 soal pilihan ganda. Soal tersebut dimasukkan melalui item *Question* yang terdapat di sebelah pengaturan *board*. Soal yang telah dimasukkan dapat diatur kembali poin sesuai dengan tingkat kesukaran soal. Setelah seluruh soal dimasukkan maka game dapat disimpan dan diujikan kepada peserta didik.

3.3. Penerapan Media Pembelajaran QuizWhizzer

QuizWhizzer merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk *E-Learning*, dalam penerapannya Quiz Whizzer diharap dapat mengakomodasi fungsi dari *E-Learning* itu sendiri. Fungsi dari *E-Learning* sebagaimana yang dijelaskan oleh Hadisi dan Muna (2015): 1) sebagai suplemen yang bersifat opsional, 2) sebagai pelengkap, artinya yaitu nateri pembelajaran yang bersifat elektronik dibuat untuk menjadi materi pengayaan bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional, 3) sebagai pengganti, tujuannya adalah agar peserta didik dapat mengelola kegiatannya secara fleksibel.

Penerapan Quiz Whizzer sebagai media pembelajaran sosiologi dilakukan di kelas X IPS 1 SMAN 8 Malang yang membahas materi penelitian sosial. Dalam penerapannya, quiz ini dilakukan guna untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah dipelajari. Quiz ini memiliki durasi selama 30 menit dengan total keseluruhan 25 soal. Materi yang terdapat dalam soal-soal tersebut di antaranya mengenai dasar pemikiran penelitian,

jenis penelitian sosial, teknik pengumpulan data, jenis data hingga mengolah data penelitian kuantitatif dasar. Adapun pelaksanaannya dilakukan selama jam mata pelajaran sosiologi, dimulai dari pemaparan materi dan diskusi interaktif bersama peserta didik. Hal ini merupakan salah satu stimulus yang dilakukan oleh tim asistensi mengajar untuk membangun pemahaman dasar peserta didik sebelum melaksanakan kuis. Sesi ini dilakukan selama 2 jam mata pelajaran yaitu 50 menit. Setelah menerima pemaparan materi secara singkat selanjutnya siswa diminta untuk mengakses link <https://app.quizwhizzer.com/> dan login sebagai siswa untuk memulai kuis dengan memaksukan nama dan juga kode game yang akan dimainkan. Dalam permainan ini diperlukan akses internet yang memadai dan peserta didik diminta untuk mengakses kuis melalui *smart phone* masing-masing. Selanjutnya setelah seluruh siswa memasuki Quizwhizzer game dapat dimulai dengan pengaturan waktu yang telah disesuaikan yaitu 30 menit. Ketika kuis berlangsung, tim asistensi mengajar dapat memantau pergerakan setiap peserta didik melalui papan permainan. Selain itu, tim asistensi mengajar juga dapat melihat siapa saja yang telah menjawab soal dengan benar dan memperoleh skor tertinggi.



Gambar 3. Penerapan Quizwhizzer

Setelah waktu permainan habis dan seluruh peserta didik telah mengerjakan seluruh soal, Quizwhizzer dapat diakhiri. Seluruh hasil peserta didik telah terangkum secara sistematis. Dalam hal ini akan diperoleh 3 pemenang dengan skor tertinggi.

3.4. Tanggapan Peserta Didik mengenai QuizWhizzer sebagai Media Pembelajaran

Pembelajaran *E-Learning* tentunya sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, terutama saat pembelajaran dilakukan secara daring yang mana antara peserta didik dan guru

harus menjalankan pembelajaran dengan jarak jauh. Maka dari itu, pembelajaran *E-Learning* harus dikemas dengan baik agar peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan sebagaimana mestinya. Peserta didik di kelas X IPS 1 menyatakan bahwa *E-Learning* dapat membuat pembelajaran jauh menjadi menarik dan tidak membosankan karena peserta didik dapat menggunakan beberapa media pembelajaran *E-Learning*.

Tiap peserta didik memiliki tanggapan yang beragam mengenai QuizWhizzer sebagai salah satu media pembelajaran *E-Learning* untuk pembelajaran sosiologi, di antaranya yaitu mudah dipahami, cukup menarik dan bisa membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik juga menjelaskan bahwa peserta didik lebih memilih pembelajaran menggunakan QuizWhizzer karena praktis, banyak fitur yang menarik dan cara penggunaannya yang mudah dipahami.

Selain itu, peserta didik juga menanggapi bahwa QuizWhizzer memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu mudah dipahami dalam penggunaannya, proses pembelajaran menjadi lebih praktis, lebih menarik sehingga tidak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan bisa menjadi salah satu alat tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

4. Simpulan

Perubahan zaman yang semakin maju saat ini sudah banyak memunculkan perubahan dalam bentuk pola kegiatan manusia salah satunya dalam hal pendidikan dimana buku dan papan tulis bukan menjadi media utama dalam pembelajaran. Saat ini dengan kecanggihan teknologi pembelajaran bisa dilakukan dengan cara yang lebih menyenangkan salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis game online seperti Quizwhizzer.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Quizwhizzer justru mampu menarik minat dan antusias siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran sosiologi, dimana pelajaran sosiologi terkadang dianggap membosankan oleh para siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam memegang proses pembelajaran penggunaan media yang sesuai mampu mempengaruhi suatu daya tangkap siswa terhadap pembelajaran. Media pembelajaran Quizwhizzer merupakan sebuah platform kuis online yang mana dalam penerapannya peserta didik dapat mengerjakan tahapan kuis ketika berhasil menjawab dan soal dan kemudian dilanjutkan mengerjakan soal selanjutnya. Penggunaan media belajar Quizwhizzer dalam mata pelajaran sosiologi dapat menyajikan konsep serta pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang membuat siswa kelas X dan XI IPS di SMA Negeri 8 Malang cenderung memperhatikan isi dan materi selama proses pembelajaran. Selain Quizwhizzer dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari dan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Daftar Rujukan

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885-1896.
- Atsani, K. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1 (1), 82-93.
- Hujair, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.

- Muhtarom, H. (2021). Pemanfaatan Model Pembelajaran E-Learning dalam Pembelajaran Sosiologi Selama Masa Pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(3).
- Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI. *Query: Journal of Information Systems*, 1(01).
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43-52.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 487-497.
- Setyani, R. (2016). Hubungan antara Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2015/2016. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 6(2).
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165-179.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41-47.