

IMPLEMENTASI MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS BERITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 7 SMP DI ERA SOCIETY 5.0

Arum Tri Wulandari Adnan, Pidekso Adi*

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

*Corresponding author, email: pidekso.adi.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i92024p957-965

Kata kunci

media pembelajaran
Quizizz
fitur berita
SMPN 2 Pakis
BIPA

Abstrak

Kebudayaan merupakan kumpulan cara berpikir, perasaan, dan respons yang diwariskan serta disampaikan melalui simbol-simbol yang mencerminkan karakteristik unik dari suatu masyarakat. Manifestasi kebudayaan dapat dilihat dalam benda-benda kultural yang mengandung nilai-nilai dan ide-ide yang diwariskan secara historis. Budaya memiliki keterkaitan erat dengan sistem bahasa. Dalam konteks program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), yang pesertanya berasal dari berbagai negara, penting untuk mencapai keseimbangan antara pengajaran bahasa dan pengenalan budaya Indonesia. Memahami budaya Indonesia dapat memberikan kenyamanan kepada peserta BIPA dalam proses pembelajaran serta mencegah terjadinya gegar budaya selama mereka berada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perbedaan keseharian antara pelajar asal Taiwan dan Indonesia. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengambilan data melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup pelajar Taiwan dan Indonesia sangat berbeda, terutama dalam hal budaya makan, minum, berinteraksi, dan berpakaian. Oleh karena itu, pemahaman mengenai perbedaan tersebut sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing, guna membangun toleransi dalam hubungan lintas budaya.

1. Pendahuluan

Generasi yang ingin dimunculkan Ki Hajar Dewantara di negeri kita ini menekankan pentingnya guru yang memiliki kekayaan moral, spiritualitas, dan mentalitas. Untuk dari untuk guru harus mendidik peserta didik sesuai dengan kodrat zaman. Perkembangan informasi dan teknologi kian hari semakin melonjak dan banyak membawa transformasi khususnya dalam bidang pendidikan (Astuti 2017). Pengalaman guru menjadi sangat penting di era masyarakat 5.0 karena mereka berperan besar dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan cepat yang datang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Selain memberikan pengajaran, guru membantu siswa meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis mereka. Untuk menyampaikan pengajaran yang relevan dan efektif, guru harus memodifikasi strategi pembelajaran mereka untuk memanfaatkan teknologi. Guru juga perlu terus meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya untuk mengikuti perubahan di bidang pendidikan. Di era Society 5.0, guru juga menjadi penggerak kreativitas dan inovasi, mendorong siswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah kompleks, dan bekerja sama untuk mengembangkan kemampuan dalam penggunaan teknologi. Ini sesuai dengan perkembangan zaman di abad ke-21 dimana guru harus menyesuaikan diri pada perkembangan kemajuan zaman dan memiliki

keterampilan berpikir kritis dalam pendidikan yang membutuhkan komitmen terus-menerus untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dunia digital.

Pendidikan berperan besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam rangka persiapan menghadapi era Society 5.0 melalui penanaman keterampilan abad 21 antara lain komunikasi, berpikir kritis, kerjasama tim, dan kreativitas. Peran guru sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Untuk membantu siswa memajukan dan mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi, guru harus mengambil peran sebagai mitra, pembimbing, dan fasilitator pembelajaran. Guru juga perlu memahami penggunaan teknologi dan memahami cara terbaik untuk memanfaatkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pelajaran. Oleh karena itu, di era peradaban 5.0, tugas guru menjadi sangat penting. Dengan menggunakan teknik keteladanan moral, pengetahuan moral, tindakan moral, perasaan moral dan kasih sayang, tradisional (nasihat), hukuman (punishment), dan pembiasaan (habituation), guru berperan penting dalam mengarahkan dan mengajarkan karakter kepada anak. Guru harus mampu menghasilkan bahan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain mampu menggunakan perangkat pembelajaran yang tersedia di sekolah, untuk mengintegrasikan kegiatan pendidikan ke dalam kelas, guru perlu memperoleh keterampilan menciptakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi ini sangatlah penting di masa kini untuk memberikan kemudahan bagi siapa saja pengguna dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Media merupakan suatu penghubung atau pembawa isi pesan dari pengirim kepada penerima (Irfadila, 2015). Media pembelajaran adalah alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk memudahkan komunikasi dan

interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan yang diajarkan di sekolah (Umar, 2013). Selain mempermudah pengajaran, penggunaan media pendidikan juga dapat memicu semangat peserta didik dalam belajar. Untuk menarik minat peserta didik dan meningkatkan semangat belajar, guru perlu inovatif dalam mengembangkan materi pendidikan. Salah satu pembelajaran yang menarik, memiliki sifat yang interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019).

Guru dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami makna atau isi topik. Selain itu, pendidik dapat membantu siswa merasa nyaman dan senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat terpengaruh jika guru tidak mampu melakukan hal ini karena peserta didik yang tidak termotivasi tidak akan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya fokus peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi indikator jelas akan hal tersebut. Biasanya hal ini terjadi ketika guru mempersiapkan pembelajaran dengan cara yang kurang kreatif dan inovatif, sehingga siswa menganggap pembelajaran itu membosankan dan tidak menarik. Akibatnya motivasi mereka untuk mengikuti Pembelajaran menjadi menurun yang pada akhirnya dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Teknologi berkembang pesat di era peradaban 5.0, khususnya di bidang pendidikan, dan terdapat banyak jenis teknologi yang dapat mendukung pendidik dalam upaya meningkatkan pembelajaran. Mirip dengan *Quizizz*, sumber daya pendidikan berbasis pilihan permainan yang

dapat digunakan guru di kelas. Guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses jutaan kuis dari berbagai mata pelajaran di *Quizizz*, sebuah platform pendidikan yang mengubah kuis menjadi permainan. Karena peserta didik berpartisipasi aktif penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan pendidikan dapat membantu menjadikannya lebih berpusat pada peserta didik. Penggunaan *Quizizz* juga cukup mudah bagi peserta didik dan guru, *Quizizz* dapat diakses menggunakan gawai, laptop dan komputer. Selain itu, guru tetap dapat menggunakan *Quizizz* dalam rencana pembelajarannya meskipun siswanya tidak diizinkan menggunakan gawai di kelas. Mereka hanya perlu menggunakan barcode yang disediakan *Quizizz* untuk mengakses jawaban kuis. Dengan mendorong peserta didik belajar menggunakan media *Quizizz*, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswanya.

Guru harus memahami jenis media pembelajaran yang digunakan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh dalam menambah motivasi dan hasil belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif memberikan kesan kepada peserta didik bahwa mereka dapat bermain sambil belajar, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses tersebut. Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam hal ini adalah *Quizizz*, sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang sering digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Quizizz* guna meningkatkan hasil belajar pada materi fitur teks berita di SMP kelas 7 pada era Society 5.0. Hal ini sejalan dengan penelitian Azizah dan Hidayat (2024), yang mengembangkan asesmen digital berbasis game edukatif *Quizizz* dalam mata pelajaran Marketing. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu guru dalam menyajikan asesmen yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menekankan pentingnya perancangan asesmen berbasis game yang dapat merangsang keterlibatan siswa lebih mendalam dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian Indrawan et al. (2023) mengenai penerapan media permainan interaktif Petak Kata berbasis *Quizizz* dalam pengajaran bahasa Mandarin di SMA juga menunjukkan hasil yang serupa. Mereka menemukan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mempelajari kosakata baru ketika menggunakan permainan interaktif berbasis aplikasi. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Quizizz*, dapat digunakan secara luas untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Dalam penelitian ini, fokusnya akan berbeda dengan penelitian Halimatus Solikah (2020), yang membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif di SMPN 5 Sidoarjo. Perbedaan utama terletak pada metode penelitian yang digunakan serta topik pembelajaran yang lebih spesifik. Selain itu, penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan media *Quizizz*, termasuk bagaimana media ini diterapkan pada materi teks berita dan bagaimana dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan berbagai penelitian terdahulu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih lanjut dalam memahami penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan era Society 5.0. Pemanfaatan media seperti *Quizizz* tidak hanya memperkaya metode pengajaran tetapi juga meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mendorong hasil belajar yang lebih baik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi secara rinci mengenai fenomena yang sedang diteliti, termasuk faktor-faktor penyebab dari kejadian yang dideskripsikan secara terperinci dan urut (Arikunto, 2019). Pendekatan kualitatif sangat efektif dalam menjelajahi fenomena yang kompleks dan memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam dan akurat (Creswell & Poth, 2018).

Dalam penelitian ini, studi kasus dipilih untuk memahami secara mendalam konteks spesifik implementasi media pembelajaran *Quizizz* guna meningkatkan hasil belajar pada materi fitur teks berita di SMP kelas 7 era Society 5.0. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi rinci tentang proses pembelajaran yang melibatkan media *Quizizz* dari aktivitas pembelajaran di kelas (Yin, 2018). Langkah pertama dalam penelitian ini adalah memetakan kebutuhan belajar siswa berdasarkan tiga faktor utama: kesiapan belajar, minat belajar, dan profil belajar siswa (Azizah & Hidayat, 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas yang telah menerapkan media pembelajaran *Quizizz* pada materi teks berita. Observasi ini mencakup interaksi antara guru dan peserta didik, serta penggunaan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan pendidik untuk menggali pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam penerapan media *Quizizz* (Indrawan et al., 2023). Wawancara ini membantu peneliti memahami hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Peneliti juga akan melakukan analisis dokumen yang mencakup rencana pembelajaran, materi pelajaran, serta catatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama dalam implementasi media *Quizizz*. Analisis ini memungkinkan penarikan kesimpulan yang lebih mendalam mengenai efektivitas media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi fitur teks berita di SMP kelas 7 (Solikah, 2020). Penarikan simpulan akan berdasarkan data yang telah dianalisis secara kritis, memberikan wawasan penting bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menerapkan media berbasis teknologi di kelas.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 02 Pakis, Kabupaten Malang, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa kelas VII E, yang terdiri dari 10 peserta didik perempuan dan 20 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan nontes, dengan penggunaan kuis yang disiapkan oleh guru sebagai tes dan wawancara serta observasi sebagai metode nontes. Penggunaan data ini memberikan gambaran komprehensif tentang dampak media pembelajaran berbasis teknologi terhadap proses dan hasil belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

SMPN 02 Pakis terletak di Jl. Gajahmada Banjereno. RT 02 RW 04 Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini memiliki berbagai karakteristik belajar, minat belajar, kemampuan awal, dan gaya yang berbeda-beda. Guru membantu memfasilitasi kebutuhan peserta didik dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Sebelum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* guru terlebih dahulu melakukan atau memberikan asesmen awal diagnostik untuk mengetahui kemampuan dan kesiapan belajar peserta didik, Asesmen awal atau diagnostik ini hanya berupa pertanyaan yang sederhana mengenai apa yang mereka sukai dari pelajaran Bahasa Indonesia, perasaan mereka saat mengikuti pelajaran dan pelajaran seperti apa yang mereka sukai.

Hasil asesmen diagnostik memungkinkan guru menentukan gaya belajar yang diinginkan peserta didik serta tingkat minat belajar bahasa Indonesia. Peserta didik lebih cenderung terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran, sesuai dengan

temuan asesmen diagnostik yang telah dilakukan, yang dianggap permainan oleh peserta didik. Peserta didik merasa sangat bosan apabila hanya diberikan lembar pengerjaan soal saja. Dari asesmen diagnostik tersebut guru bisa mulai merancang sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Peserta didik di kelas VII E juga memiliki gaya belajar audio visual dan kinestetik sehingga guru perlu membuat kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif didalam kelas. Peserta didik di kelas VII E lebih senang saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan LCD untuk melihat tayang materi. Peserta didik akan lebih bersemangat belajar ketika menggunakan LCD dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan LCD. Untuk kemampuan awal anak-anak kelas VII E hampir semuanya sama, namun ada pula yang masih kurang semangat belajarnya sehingga berdampak pada prestasi akademik anak.

Permasalahan tersebut terjadi karena peserta didik merasa kegiatan pembelajaran sangat monoton sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi sangat kurang. Dari data yang didapatkan tersebut guru memiliki solusi, guru harus menggunakan media pembelajaran untuk membuat peserta didik terlibat dalam kegiatan kelas dan meningkatkan semangat belajar mereka menarik sehingga peserta didik merasa belajar sambil bermain. Sebagai hasilnya, guru memutuskan untuk menggunakan sumber belajar *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran pada materi fitur pada teks berita. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru perlu membuat perencanaan awal kegiatan, yang disesuaikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada materi fitur pada teks berita kali ini yaitu "Peserta didik mampu mengenali ragam berita dengan membandingkan fitur berita cetak dan berita daring secara mandiri dengan kritis". Kemudian tujuan pembelajaran tersebut digunakan pada modul pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan pengajaran. Dalam modul pembelajaran yang buat oleh guru menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), tujuan dari modul pembelajaran yang dirancang oleh guru adalah untuk memberi peserta didik kemampuan untuk berpikir kritis.

Guru mulai menciptakan materi pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa setelah memutuskan paradigma pembelajaran. Sebelum itu guru terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran, sesuai dengan hasil asesmen awal sebelumnya bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan LCD. Maka guru membuat materi pembelajaran yang menggunakan materi tayangan agar peserta didik termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil asesmen awal juga guru mulai mempertimbangkan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sebagai inovasi dalam media pembelajaran. Guru memilih menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebagai media dalam materi fitur pada teks berita. Di SMPN 2 Pakis peserta didik tidak diperbolehkan untuk membawa gawai di sekolah sehingga penggunaan media pembelajaran *Quizizz* ini sangat tepat digunakan di SMPN 2 Pakis. *Quizizz* merupakan aplikasi kuis interaktif yang diharapkan mampu menarik minat belajar peserta didik. *Quizizz* adalah platform kuis online yang memungkinkan pengguna merancang pertanyaan mereka sendiri dan membagikannya kepada orang lain dengan memasukkan kode gabungan, tidak seperti teknik kuis tradisional yang memerlukan kertas dan pena. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* menggunakan elemen permainan untuk menghibur peserta didik saat belajar, seperti tema, avatar, meme, dan musik. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memberikan peserta didik kesempatan untuk bersaing satu sama lain, yang akan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Peserta didik dapat mengikuti kuis dan melihat hasilnya di papan skor secara bersamaan di kelas.

Pada media pembelajaran *Quizizz* ini peserta didik tidak perlu menggunakan gawai untuk mengikuti kuis. Sebelumnya dalam aplikasi *Quizizz* ini sudah tersedia model menjawab kuis tanpa menggunakan gawai yaitu dengan menggunakan barcode. Barcode pada aplikasi *Quizizz*

ini berfungsi sebagai tautan atau jawaban dari kuis yang dapat langsung terhubung dengan laptop atau komputer. Guru hanya perlu menyiapkan pertanyaan kuis dalam aplikasi Quizizz. Untuk barcode yang akan dibagikan kepada peserta didik memiliki kode yang berbeda untuk setiap peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menanyakan power point untuk menjelaskan materi fitur pada peserta didik. Guru juga memperlihatkan secara langsung jenis-jenis berita kepada peserta didik misalnya jenis berita cetak guru langsung membawakan koran agar peserta didik dapat melihat secara langsung dan untuk berita daring guru juga langsung menunjukkan website yang berisi berita daring sehingga peserta didik dapat melihat secara langsung perbedaannya.



Gambar 1. Contoh berita cetak yang ditampilkan



Gambar 2. Contoh berita daring yang ditampilkan

Pada gambar 1 dan 2 selain menyiapkan materi guru juga menyiapkan asesmen yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran kali ini guru menyiapkan asesmen formatif berupa kuis dengan menggunakan media Quizizz, sebelum memulai kuis guru terlebih dahulu membagikan barcode yang telah disediakan sebelumnya kepada peserta didik. Sebelum memulai kuis guru terlebih dahulu memberikan arahan untuk penggunaan barcode sebagai pengganti gawai, barcode berfungsi sebagai tautan atau jawaban dari kuis yang akan diberikan. Dalam kuis yang telah disiapkan oleh guru juga diberikan waktu selama 25 detik untuk menjawab setiap pertanyaan. Dengan menggunakan barcode ini guru memiliki tujuan agar peserta didik tidak melakukan tindakan mencontek karena sebelumnya guru sudah memberitahu bahwa setiap peserta didik memiliki barcode yang berbeda atau guru dapat mengacak soal, urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (Chaiyo, 2017). Dengan demikian peserta didik merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan kuis secara mandiri tanpa perlu melihat jawaban dari peserta didik lainnya.

Selama kegiatan pembelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama dan antusias untuk menjawab pertanyaan kuis dengan mengangkat berode. Guru hanya perlu menscan barcode diberikan oleh peserta didik, diikuti dengan tanggapan peserta didik akan terdeteksi di laptop

atau komputer yang digunakan. Karena dalam pertanyaan kuis memiliki waktu peserta didik sangat tertantang untuk menjawab secepat mungkin pertanyaan dari kuis dengan cepat dan tepat. Pertanyaan dari kuis juga berasal dari materi fitur yang dijelaskan pada kegiatan pembelajaran hari ini dan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa peserta didik dapat fokus pada materi yang diterangkan oleh guru untuk menjawab pertanyaan dari kuis tersebut dan untuk menyegarkan kembali ingatan peserta didik pada materi sebelumnya mengenai jenis-jenis berita. Dengan begitu peserta didik juga akan aktif dalam kegiatan di kelas seperti memberikan pertanyaan apabila terdapat materi yang belum di pahami sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyelesaikan kuis yang diberikan guru.



Gambar 3. penjelasan cara penggunaan barcode Quizizz

Pada gambar ke 3 peserta didik antusias mendengarkan penjelasan topik sepanjang latihan pembelajaran. oleh guru selain untuk memudahkan menjawab pertanyaan yang ada pada kuis yang akan diberikan peserta didik juga saling berdiskusi mengenai materi fitur yang dijelaskan oleh guru agar lebih memahami materi pembelajaran. Setelah mendengarkan konten yang telah disajikan oleh guru peserta didik mulai menanggapi pertanyaan kuis dalam aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan barcode. Peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan media yang berbasis teknologi selain dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, guru juga dapat terbantu dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan kegiatan pembelajaran sebelumnya.



Gambar 4. Kegiatan pembelajarn menggunakan media Quizizz

Gambar 4 akhir kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan evaluasi kepada kelas untuk secara kolaboratif menilai dan mempertimbangkan hasil pembelajaran yang telah dibahas sepanjang sesi ini. Pembelajaran yang dilaksanakan kali ini berhasil karena peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari fitur teks berita dan mampu membandingkan perbedaan fitur media cetak dan media daring menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas melalui penggunaan materi pembelajaran *Quizizz* sangat efektif. Untuk hasil belajar peserta didik sangat memuaskan pada kegiatan pembelajaran kali ini meskipun ada beberapa peserta didik yang masih mendapatkan hasil yang cukup. Peserta didik juga merasa pembelajaran kali ini dengan menggunakan media *Quizizz* sangat menyenangkan dan mereka sangat aktif dalam kegiatan di kelas baik bersama peserta didik yang lain ataupun guru.

4. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa guru harus mampu mengasah kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat dan interaktif. Selain mahir menggunakan sumber daya yang disediakan oleh sekolah, guru juga perlu belajar membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk latihan di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan interaktivitas kegiatan belajar di kelas serta memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang bervariasi, yang disesuaikan dengan hasil asesmen awal. Dalam hal ini, media *Quizizz* dipilih oleh guru berdasarkan hasil asesmen awal yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya mengandalkan LKPD. Oleh karena itu, guru memanfaatkan *Quizizz* untuk menggantikan LKPD dengan memberikan kuis interaktif yang mendorong partisipasi siswa. Implementasi media pembelajaran *Quizizz* pada materi fitur teks berita dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII E terbukti efektif, dengan peserta didik mampu merefleksikan hasil pembelajaran, menjelaskan pengertian fitur, serta membandingkan perbedaan antara berita cetak dan daring. Selain itu, antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan kuis melalui barcode yang disediakan oleh guru sangat tinggi, dan hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 80, melampaui KKM yang ditetapkan yaitu 75. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran *Quizizz* pada materi fitur teks berita sangat direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII E SMPN 02 Pakis.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, D. K. (2024). Persepsi mahasiswa PGSD terhadap implementasi *Quizizz* sebagai media kuis interaktif berbasis artificial intelligence. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 568–575.
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif *Quizizz* pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 195–209. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209>
- Chaiyo, Y. (2017). The effect of Kahoot, *Quizizz*, and Google Forms on the student perception in the classroom response system. *Journal Chiang Rai College*, Thailand.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hafid, A., & Mayasari, N. (2023). Penerapan problem based learning (PBL) dengan menggunakan media LKPD dan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi, Matematika dan Ilmu Sosial*, 3(1), 19–33.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran dengan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 66–73.
- Indrawan, G. M., Retnantiti, S., & Sakti, K. F. L. (2023). Penerapan media permainan interaktif Petak Kata berbasis aplikasi *Quizizz* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa SMA lintas minat. *JoLLA*

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa [Effectiveness of using Kahoot! to improve student learning outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(8).
- Latif, N. S. (2022). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik melalui pembelajaran e-learning berbantuan Quizizz. *Baruga: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 67–78.
- Lider, G. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VI semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Jurnal Perkembangan Pendidikan Indonesia (IJED)*, 3(1), 189–198.
- Mansyur, E., & Arsal, A. F. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 464–469.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz berpengaruh atau tidak untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746.
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media pembelajaran berbasis problem based learning menggunakan VideoScribe untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Tiyas, D. A. C., Nugroho, A. A., & Fadilah, N. (2023, July). Penerapan Quizizz dalam bentuk (QR-Code) pada siswa kelas IV untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 2953–2963).
- Umar, H. (2013). *Metode penelitian untuk skripsi dan tesis*. Rajawali.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.