

Difusi Inovasi Penggunaan Media Quizizz Sebagai Media Komunikasi Interaktif di SMKN 13 Surabaya

¹Berliana Wahyu Aqilla, ²Mohammad insan Romadhan
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
berlianaqillaa@gmail.com

Abstract

This research aims to examine the use of the Quizizz application as an interactive learning medium at SMKN 13 Surabaya. Through a qualitative approach and descriptive methods, data was collected from various library sources to describe the effectiveness of Quizizz in improving the learning process. The research results show that the Quizizz application has many advantages, including ease of creating questions, providing direct feedback, and providing statistics on student performance. Quizizz's interactive features can increase student motivation and involvement in learning. Although there are some drawbacks, such as dependence on an internet connection and the potential for cheating, overall, Quizizz has proven to be an effective learning tool. Suggestions given include the need for further research to explore the effectiveness of Quizizz in various subjects and levels of education, as well as developing teacher skills in using digital learning media. By implementing these suggestions, it is hoped that Quizizz can be more effective in improving the quality of education and achieving the desired learning goals.

Keywords: *Quizizz, learning media, interactive, evaluation, learning motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di SMKN Negeri 13 Surabaya. Melalui pendekatan kualitatif dan metode deskriptif, data dikumpulkan dari berbagai sumber pustaka untuk menggambarkan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki banyak keunggulan, termasuk kemudahan dalam pembuatan soal, pemberian umpan balik langsung, dan penyediaan statistik kinerja peserta didik. Fitur-fitur interaktif Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Meskipun ada beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada koneksi internet dan potensi kecurangan, secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran. Saran yang diberikan meliputi perlunya penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi efektivitas Quizizz dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, serta pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dengan implementasi saran ini, diharapkan Quizizz dapat lebih efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kata kunci: Quizizz, media pembelajaran, interaktif, evaluasi, motivasi belajar

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses belajar yang merupakan proses kompleks yang berlangsung sepanjang hidup seseorang. Ketika terjadi interaksi antara manusia dan lingkungannya, baik secara individual maupun kelompok, maka proses pembelajaran akan terjadi. Salah satu tanda bahwa seseorang sedang belajar adalah perubahan perilakunya (Arsyad, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para pendidik untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Selain mampu menggunakan alat-alat yang ada di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan menciptakan media pembelajaran yang akan digunakan jika media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2007).

Media pembelajaran digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media yang kreatif dapat merangsang minat peserta didik terhadap pelajaran tersebut. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan di sekolah (Umar, 2013). Miarso (2005) memberikan batasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, kemauan, dan perasaan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri dan keunikan yang membedakannya dari media lainnya. Media dikategorikan untuk menetapkan tujuan dan peran kelompok media tersebut, sehingga memudahkan guru dalam memilih media yang tepat dan efisien digunakan pada materi pembelajaran tertentu di kelas. Oleh karena itu, pengelompokan media menjadi sangat penting (Sriyanto, 2016). Menurut (Sanjaya, 2006), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1) Fungsi komunikatif; 2) Fungsi motivasi; 3) Fungsi kebermaknaan; 4) Fungsi penyamaan; 5) Fungsi individualitas.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat atau keinginan siswa untuk belajar (Arsyad, 2010). Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa, menstimulasi kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis yang positif. Miarso dalam Mahmud (2012) menyatakan bahwa guru harus mencari, menemukan, dan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa serta menarik minat belajar mereka.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang memiliki karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019). Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan yang ada serta telah ditentukan untuk mencapai tujuan tertentu (Sadiman dkk, 2010).

Banyak media pembelajaran yang telah disediakan dan dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan, yang tentu saja dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, serta untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. *Quizizz* sendiri adalah aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan kemudahan akses media pembelajaran saat ini, guru dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti paparkan maka peneliti tertarik untuk mengkaji peneliti dengan judul “Penggunaan Media *Quizizz* Sebagai Sarana Pembentukan Kelas Interaktif di SMKN Negeri 13 Surabaya”.

Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan penelitian metode deskriptif (mendeskripsikan) bagaimana penggunaan media *quizizz* sebagai sarana pembentukan kelas interaktif di SMKN Negeri 13 Surabaya melalui literature kepustakaan yang mendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah di artikel ini penulismenggunakan jenis penelitian kepustakaan penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Salah satu kebijakan yang termaktub dalam program pembangunan nasional (propenas) tahun 1999-2004 adalah peningkatan kualitas pendidikan nasional. Berbagai upaya telah dan akan dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai fasilitas dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang mensyaratkan setiap satuan pendidikan jalur sekolah menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai dukungan terhadap pelaksanaan pendidikan. Menyadari keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, guru dituntut untuk memiliki berbagai upaya kreatif dan inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami, seperti menambah variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, maupun yang terpenting, media pembelajaran.

Pada siswa SMK, strategi pembelajaran yang menggunakan metode penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dianggap sebagai strategi yang efektif. Siswa SMK yang sedang berada dalam fase pencarian jati diri, tidak terlepas dari pengolahan emosi. Situasi di tengah pandemi sering membuat siswa SMK cenderung cepat stres dan kurang interaktif. Akibatnya, materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Semakin pesatnya arus globalisasi juga membawa perkembangan teknologi yang melahirkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang mendukung keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang berarti dapat digunakan dengan mudah jika didukung oleh akses internet yang memadai.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz dapat menjadi aplikasi yang kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri tidak dapat dipisahkan dari pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasikan dan diterapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Secara umum, terdapat empat pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia: 1) Pola Tradisional, yaitu hubungan langsung antara guru dan siswa, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, dan 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor tiga, di mana media ditempatkan sebagai komponen yang setara dengan komponen lainnya dalam sistem pembelajaran. Pola pembelajaran yang dirancang dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan selain sebagai media pembelajaran, juga sebagai alat evaluasi pembelajaran. Misalnya, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, dan nantinya menjadi bahan evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan warna baru dalam evaluasi guru dan menciptakan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berbagai fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, siswa dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak lepas dari unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian dapat menumbuhkan motivasi positif untuk belajar dari setiap siswa. Dengan demikian, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan merata.

Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 45 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Gambar dapat ditambahkan ke latar belakang

pertanyaan dan pengaturan pertanyaan dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna. Setelah kuis selesai dibuat, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal (Noor, 2020).

Adapun pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa SMK :

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah.
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Karya-karya yang tersedia dalam aplikasi Quizizz dapat dengan mudah diakses, karena banyak yang telah diposting di situsnya. Namun, akan lebih optimal apabila pendidik atau guru berkreasi sendiri dalam membuat soal, karena ini memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang. Setelah menemukan set kuis yang sesuai atau dibutuhkan, kita dapat menggunakannya dengan menjadikannya bersifat live, solo, atau PR di kelas.

Selain itu, fitur lengkap dari aplikasi Quizizz sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk siswa SMK. Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran sangat diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih kurang saat membuat dan menggunakan aplikasi, karena berkaitan dengan kebutuhan siswa atau peserta didik. Pengembangan dan inovasi dalam media pembelajaran membantu mengakomodir pembelajaran, sehingga mampu membentuk karakteristik dan meningkatkan kompetensi serta motivasi belajar. Secara umum, pengembangan terhadap media pembelajaran itu perlu dilakukan, agar dapat segera mewujudkan pendidikan yang kaya akan progres dan kemajuan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil

belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman (2017 : 130), dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau karakter.

Penutup

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di SMKN Negeri 13 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki banyak keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz memudahkan guru dalam membuat soal, memberikan umpan balik langsung kepada siswa, dan menyediakan statistik kinerja yang membantu dalam evaluasi pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dalam Quizizz, seperti pengacakan soal dan tampilan yang menarik, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan potensi kecurangan, secara keseluruhan, Quizizz terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran di era digital.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

- a. Secara Teoritis:
 1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas Quizizz dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan lainnya.
 2. Penelitian lanjutan juga dapat meneliti pengaruh penggunaan Quizizz terhadap aspek-aspek pembelajaran yang lebih spesifik, seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis atau kreativitas siswa.
- b. Secara Praktis:
 1. Guru-guru disarankan untuk terus mengembangkan keterampilan dalam menciptakan dan memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Quizizz. Mereka harus aktif berkreasi dalam membuat soal-soal yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
 2. Sekolah-sekolah perlu menyediakan pelatihan dan dukungan teknis untuk guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital, serta memastikan infrastruktur internet yang memadai.
 3. Perlu adanya pengawasan dan manajemen waktu yang baik dalam penggunaan Quizizz untuk meminimalkan potensi kecurangan dan memastikan siswa dapat bergabung dalam waktu yang ditentukan.

Dengan implementasi saran-saran tersebut, diharapkan penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz dapat semakin efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Daftar Pustaka

Agung setiawan dkk. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA

- Negri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran. Nas Media Pustaka.
- Arsyad, A (2015) Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres. Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres
- Bahar, Ayunara. Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelasdengan.html>(diakses tanggal 19 Oktober 2020). 2017
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD PADA MASA PANDEMI COVID19. Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0, 209–218.
- Dimiyati, dan Mudjiono. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Husein Umar. 2013. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis. Jakarta: Rajawali
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: DIVA Press
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. Pedagogia : Jurnal Pendidikan 1.8 (2019).
- Isratul Aini, Yulia. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Jurnal Kependidikan 2.25 (2019).
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Hayati 6.1 (2020): 1-7.
- Rusman. Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta : Kencana, 2017.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. Media Pendidikan, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010.
- Sadiman, S., A., Raharjo, Haryono, & Harjito. (2006). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada.