



PROSIDING SAMASTA

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia

PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA CERITA RAKYAT KELAS X

Nurul Hidayah¹⁾, Salsa Ulya Hambali²⁾, Trissa Fitri Millenia³⁾

¹⁾PBSI, FIP, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

*nurulhidayahh@gmail.com

*salsacaul6@gmail.com

*trissania14@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui manfaat aplikasi quizizz, baik untuk guru maupun untuk siswa/i, sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut lagi, penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi ini dapat membantu guru untuk melakukan evaluasi dan memberikan soal latihan kepada siswa/i. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui manfaat aplikasi quizizz dengan cara melakukan eksperimen menggunakan aplikasi tersebut kemudian mengumpulkan informasi terkait penggunaannya. Responden yang akan menggunakan aplikasi quizizz di dalam penelitian ini terdiri dari siswa/i serta guru. Berdasarkan komentar dari responden, pada awalnya mereka merasa tidak tertarik pada aplikasi ini, tetapi akhirnya mereka menjadi mulai tertarik dengan tampilannya. Siswa/i menilai bahwa aplikasi ini menarik, interaktif, menantang, dan dapat mengasah kreativitas. Selain itu, guru menilai bahwa aplikasi ini bermanfaat dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan secara langsung maupun secara daring. Selama tersedia fasilitas dan infrastruktur yang mendukung, aplikasi ini dapat dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Aplikasi quizizz ini sudah beberapa kali peneliti gunakan untuk mengevaluasi siswa/i di sekolah SMK Sirajul Falah, dari 35 siswa/i hampir 92% mereka tertarik dan terlihat bahwa mereka memang menyukai media pembelajaran quizizz ini. Selain mudah digunakan aplikasi quizizz ini juga sangat menarik dan dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam menghadapi era 4.0 ini.

Kata kunci : Quizizz, media pembelajaran, metode kuantitatif deskriptif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang penting, bahkan tingkat kebutuhannya antara kebutuhan sekunder atau primer. Pendidikan merupakan salah satu instrumen yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dengan meningkatnya kualitas hidup manusia, maka manusia tersebut akan lebih dapat memberikan nilai

tambah di dalam segala aspek kehidupan seperti aspek pendidikan, sosial, ekonomi dan aspek lainnya. Dalam tingkat negara, pendidikan bisa menjadi suatu investasi yang dapat dilakukan oleh negara untuk menciptakan warga negara yang berkualitas. Pada akhirnya, pendidikan akan meningkatkan produktivitas manusia dan meningkatkan perekonomian negara secara umum.

Pendidikan juga merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan transfer wawasan, sehingga terjadi pengetahuan kolektif yang berkesinambungan antar generasi. Pada dasarnya, pendidikan ini merupakan kebutuhan semua orang baik yang mampu maupun yang kurang mampu. Di sinilah peran negara untuk melakukan pemerataan pendidikan pada semua orang. Di sisi lain, tenaga pendidik juga merupakan komponen terpenting dari pendidikan. Karena melalui tenaga pendidik lah transfer wawasan terjadi. Tenaga pendidik yang berkualitas akan menghasilkan peserta didik yang berkualitas pula. Tenaga pendidik senantiasa ditantang untuk menghadirkan pengajaran yang efektif. Hal ini juga dipengaruhi oleh faktor psikologis dari peserta didik dan metode pengajaran yang diterapkan. Pada zaman sekarang, tenaga pendidik dituntut untuk dapat memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi di bidang teknologi bermunculan. Teknologi yang memudahkan proses belajar mengajar juga telah banyak dibuat dengan berbagai fitur masing-masing, serta fungsi, kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Secara sederhana, teknologi tersebut kita sering dengan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hanyalah salah satu alat, cara, perangkat yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik di dalam melakukan pengajaran kepada peserta didiknya baik secara langsung maupun secara daring. Media Pembelajaran didesain agar mampu menarik perhatian dari peserta didik sehingga dapat lebih

memperhatikan pelajarannya sehingga mampu menyerap lebih banyak informasi yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Peserta didik di dalam proses belajar yang dilakukan saat berinteraksi dengan tenaga pendidik akan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dimaksud adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor kemauan, motivasi yang ada di dalam diri peserta didik untuk belajar. Di dalam suatu kelas, terdapat berbagai macam peserta didik dengan tingkat kemauan dan motivasinya di dalam belajar. Seorang tenaga pendidik yang ideal harus mampu membuat semua peserta didik memiliki kemauan dan motivasi untuk belajar yang berasal dari diri peserta didik sendiri. Setidaknya, tenaga pendidik harus mampu agar peserta didik dengan motivasi belajar yang kurang tetap harus memiliki kemampuan untuk memberikan pengajaran dengan baik dan benar. Melalui media pembelajaran, diharapkan mampu memunculkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mampu membuat peserta didik memahami pelajaran dengan baik.

Banyak media pembelajaran yang dikembangkan mulai dari media pembelajaran berbentuk buku, papan tulis bahkan layar yang berbasis digital. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang interaktif, mengutamakan komunikasi, kerjasama, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa seperti permainan yang mampu menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan, tantangan dan keingintahuan (Irwan et. al, 2019). Dengan media pembelajaran, diharapkan mampu memunculkan motivasi belajar peserta didik

dengan berbagai macam motivasinya. Ada yang termotivasi belajar karena suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman, ada yang termotivasi karena merasa pengajarannya menarik sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, bahkan ada yang sejak awal sudah termotivasi bahwa belajar harus mereka lakukan karena mereka sudah tahu di masa depan akan menjadi apa dan butuh untuk belajar.

Saat ini dunia sedang mengalami pandemi Covid-19 termasuk Indonesia. Kondisi ini mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring untuk segala jenjang pendidikan. Sebelum pandemi ini terjadi, dunia pendidikan memang sedikit demi sedikit mulai bergerak ke arah pengajaran secara daring. Dengan adanya pandemi ini, membuat perubahan tersebut terjadi secara mendadak. Konsekuensinya adalah tidak semua orang siap dengan kondisi demikian. Orang-orang yang *self-motivated* akan dapat beradaptasi dengan cepat, hanya saja masalahnya orang-orang seperti ini kebanyakan adalah orang-orang yang jenjang pendidikannya sudah tinggi. Orang-orang dengan jenjang pendidikan seperti SMA atau sederajat dan lebih rendah dari itu akan mengalami kesulitan di dalam belajarnya. Karena mereka tidak terbiasa dengan metode belajar mandiri, sehingga sedikit banyak akan mengambat proses pemahaman di dalam pelajarannya. Di tambah lagi, dari sisi tenaga pendidik juga belum semua memiliki kapasitas untuk menggunakan perangkat komputer, internet dan sebagainya dengan sebagaimana mestinya. Di sisi lain, terdapat pula kendala dari sisi perangkat yang digunakan dan perangkat pendukungnya. Acapkali kegiatan belajar

secara daring terkendala karena ketiadaan gadget, laptop, internet, jaringan yang stabil dan lainnya. Ini menjadi tugas pemerintah untuk dapat menyediakan perangkat yang memadai atas konsekuensi dari pilihan kebijakan yang diambil. Para tenaga pendidik dan peserta didik juga diharapkan dapat dengan cepat beradaptasi dengan perubahan zaman yang terjadi saat ini dengan segala aktivitas yang berbasiskan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat memberikan kemudahan-kemudahan kepada semua orang di dalam melakukan komunikasi, atau mencari informasi yang diinginkan. Jika dahulu berkirim surat baru akan mendapatkan balasan dalam hitungan hari bahkan minggu, saat ini berkirim surat atau pesan hanya membutuhkan waktu membalas dalam hitungan jam bahkan real-time. Di sisi lain, terdapat pula sisi negatif dari perkembangan tersebut dimana segala macam informasi dapat kita temukan di dunia digital, tidak semua informasi baik dan tidak semua informasi benar. Sehingga kita juga harus mempersiapkan diri dengan kemampuan untuk menyaring informasi yang kita terima, kemampuan untuk memilah dan memilih, serta kemampuan literasi digital.

Literasi digital merupakan suatu keharusan di era 4.0 dan pandemi dimana pendidikan dilakukan secara daring. Anak mudah cenderung lebih mudah untuk beradaptasi karena mereka sudah terpapar oleh teknologi sehingga mereka hanya tinggal mempelajari variasi teknologi yang ada. Akan tetapi generasi-generasi sebelumnya yang terbiasa menggunakan perangkat *offline*, tidak berbasiskan komputer akan sangat

sulit untuk mengikuti perkembangan zaman. Hal ini dikarenakan mereka tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan dasar akan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang cukup.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu memotivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga harus mampu menghadirkan interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maupun antar peserta didik. Sehingga mereka akan terbiasa dengan sistem pembelajaran *collaborative learning*.

Di dalam tulisan ini, peneliti memperkenalkan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi, yaitu quizizz. Aplikasi ini memiliki tampilan yang cukup dapat menarik perhatian dari penggunaannya dan memiliki beragam fitur-fitur yang menarik untuk dapat digunakan di dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Secara khusus, aplikasi ini juga dapat membantuk pengajaran Bahasa Indonesia. Melalui aplikasi ini peserta didik dapat dilatih kemampuan berbahasanya dalam membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, serta penguasaan atas grammatikal aplikasi ini juga bersifat menantang karena dibuat dalam format permainan yang memicu peserta didik untuk memberikan jawaban dalam durasi waktu tertentu yang diberikan. Hal ini melatih peserta didik untuk berpikir secara cepat.

Salah satu kemampuan berbahasa yang menjadi prioritas utama adalah keterampilan menyimak. Hal ini dikarenakan kemampuan menyimak akan berpengaruh secara langsung terhadap kemampuan peserta didik untuk dapat memahami pelajaran yang diberikan, dan tidak hanya untuk pelajaran Bahasa Indonesia saja, akan

tetapi dapat juga diterapkan untuk pelajaran lainnya. Menyimak dapat berupa mendengarkan pembicaraan orang lain sehingga dipahami maksud pembicara, dan dapat berupa membaca tulisan sehingga diketahui maksud dari penulis.

Kemampuan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami suatu informasi tertulis. Selain itu, di dalam memahami suatu bacaan juga terdapat di dalamnya penafsiran akan maksud dari penulis. Sama halnya dengan kemampuan berbicara, kemampuan menulis dimulai dari kemampuan seseorang untuk dapat membaca, memahami sehingga dapat memberikan tanggapan atau jawaban yang sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar. Kemampuan membaca menjadi penting untuk peserta didik karena mereka harus mampu memahami pelajaran tanpa seorang guru dan hanya mengandalkan kemampuannya membaca suatu buku atau tulisan. Tulisan merupakan media yang dapat digunakan untuk menumpahkan isi kepala penulis sehingga pembaca pada akhirnya akan memahami isi kepala dari penulis. Jika informasi tertulis berisi suatu pengetahuan, maka pembaca akan mendapatkan pengetahuan baru. Jika isi informasi berupa pendapat atau pemahaman penulis, maka pembaca akan mendapatkan sudut pandang atau pemahaman yang bisa jadi disetujui atau tidak disetujui baik sebagian maupun secara keseluruhan. Dewi, C. K. (2018: 43) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik karena dapat merangsang komponen visual dan verbal seseorang.

METODE PENELITIAN

Metode yang peneliti gunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data serta menggunakan quizizz baik secara langsung kemudian melihat perbedaan yang terdapat sejak awal permainan hingga permainan berikutnya. Peneliti melakukan penilaian berdasarkan nilai yang diberikan oleh aplikasi quizizz, nilai-nilai tersebut akan dipantau perkembangannya mulai dari permainan atau kuis pertama yang dilakukan oleh para responden dan nilai keduanya. Perubahan nilai yang terjadi akan dijadikan dasar akan efektivitas dari aplikasi ini apakah aplikasi ini mampu membantu pembelajaran peserta didik atau tidak.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempraktekan aplikasi quizizz secara langsung. Responden terdiri dari para peserta didik di SMK Sirajul Falah kelas X. Percobaan akan dilakukan ketika dilakukan pembelajaran tatap muka dan dilakukan secara serentak di dalam kelas. Percobaan dilakukan sebanyak dua kali untuk melihat perubahan nilai yang dialami oleh responden pada percobaan pertama dan kedua. Setelah itu para peserta didik akan diberikan kuisioner untuk memberikan tanggapannya atas penggunaan aplikasi quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Peran Aplikasi Quizizz

Media pembelajaran ialah menjadi hal penting dalam belajar. Ada pula faktor keberhasilan dalam pembelajaran yaitu memiliki peran media pembelajaran sebagai tempat menyampaikan pesan

pembelajaran yang didapat dari sumber belajar atau dari sumber informasi kepada yang menerima. Sesuatu hal ini tidak bisa lepas dari peran pendidik. Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen dengan tujuan membantu proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan indera pendengaran dan penglihatan. Artinya, guru dapat memberikan visualisasi terhadap dunia luar ke dalam kelas melalui media pembelajaran. Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran di antaranya adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga mampu memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, belajar dengan mempergunakan media pembelajaran bisa memberikan banyak keuntungan dan kemudahan, yaitu penyajian suatu pembelajaran yang lebih menarik sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Aplikasi *quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online oleh kalangan guru maupun pengajar lainnya, selain mudah digunakan aplikasi quizizz juga dinilai sangat menarik karena

tampilannya yang berwarna dan musik yang membuat semangat para siswa/i maka *quizizz* dipercaya dapat membantu kegiatan pembelajaran daring maupun tatap muka. Namun aplikasi *quizizz* ini terlihat sulit jika digunakan oleh guru-guru atau pengajar yang sudah dibilang lanjut usia, maka dari itu guru-guru atau pengajar yang terbelang milenial memang harus dapat menggunakan aplikasi *quizizz* ini karena sudah sangat terbukti membantu untuk mengevaluasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang peneliti sudah praktikan dalam kegiatan belajar dan mengajar pada sekolah di SMK Sirajul Falah kelas X.

b. Pemanfaatan aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan web yang digunakan sebagai pemberian kuis interaktif dan dapat digunakan dalam pembelajaran kelas, *quizizz* interaktif yang dibuat memiliki 5 sampai lebih pilihan jawaban, selain untuk memberikan kuis atau soal, *quizizz* juga mengeluarkan sistem baru yaitu untuk membuat materi pembelajaran serupa dengan PPT, karena sistem pembelajaran saat ini beralih menjadi daring atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) maka aplikasi *quizizz* ini sangat dapat dimanfaatkan, dengan memberikan kuis kepada setiap siswa/i untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang diberikan oleh para pengajar.

Aplikasi *quizizz* ini sangat mudah digunakan dan menarik, karena setiap siswa/i menjawab

pertanyaan akan terlihat apakah jawaban dari siswa/i benar atau salah, dan akan terlihat peringkat masing-masing dari siswa/i, hingga dapat membuat siswa/i semangat dan ingin menjadi peringkat paling pertama. Hasil evaluasi juga mudah diunduh ke dalam *Microsoft Excel* tidak perlu di salin manual dan juga dapat di kirimkan ke dalam email masing-masing para siswa/i untuk mempermudah mereka melihat nilai. *Quizizz* juga dapat mempermudah pengajar dalam pemberian evaluasi terhadap siswa, selain caranya mudah dan pengajar memiliki lebih banyak waktu yang luang juga dapat mengasah kreatifitas para pengajar mengenai teknologi, karena di era sekarang ini teknologi sangatlah penting untuk keberlangsungan perkembangan yang ada di dunia.

Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018:43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

c. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan suatu cerita berasal dari masyarakat, kemudian memiliki perkembangan dalam masyarakat masa lampau yang menjadi suatu ciri khas di setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam atau

bermacam-macam yang mencakup kekayaan budaya serta sejarah yang telah dimiliki masing-masing bangsa. Umumnya cerita rakyat menceritakan suatu kejadian di asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dihadirkan pada cerita rakyat umumnya berwujud dalam bentuk binatang, manusia dan dewa. Cerita rakyat yaitu cerita yang mempunyai perkembangan pada setiap daerah dan mengisahkan asal usul atau legenda yang terjadi di suatu daerah. Cerita rakyat merupakan bagian dari dongeng.

d. Kelas X-AP (Perkantoran)

Siswa/i di kelas X-AP sebelumnya belum ada yang pernah menggunakan aplikasi quizizz, awalnya memang mereka kesulitan dan terlihat bingung saat ingin login dan memulai permainan quiziz, tetapi pengajar memberikan arahan dan membuat mereka paham, awalnya akurasi yang dihasilkan hanya mencapai 63 persen saja tetapi pengajar ingin akurasi yang dihasilkan minimal 75 persen, terbukti pada saat pertama permainan dan permainan berikutnya akurasi yang dihasilkan meningkat menjadi 92 persen karena mereka merasa aplikasi quizizz ini sangat menarik. Ada beberapa anak yang memang sudah mencapai akurasi yang diharapkan.

Table 1 kelas X-AP saat pertama menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	MA	80
2	MN	75
3	MF	70

4	MS	70
5	MH	60
6	MAF	45
7	DS	40

Akurasi keseluruhan 63 persen

Table 2 kelas X-AP Saat kedua kali menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	MA	100
2	MN	95
3	MF	95
4	MS	100
5	MH	100
6	MAF	100
7	DS	55

Akurasi keseluruhan 92 persen

e. Kelas X-AK (Akutansi)

Siswa/i di kelas X-AK sebelumnya belum ada yang pernah menggunakan aplikasi quizizz, sama seperti kelas sebelumnya awalnya memang mereka kesulitan dan terlihat bingung saat ingin login dan memulai permainan quiziz, tetapi pembelajar memberikan arahan dan membuat mereka paham, awalnya akurasi yang dihasilkan hanya mencapai 54 persen saja tetapi pengajar ingin akurasi yang dihasilkan minimal 75 persen, terbukti pada saat pertama permainan dan permainan berikutnya akurasi yang dihasilkan meningkat menjadi 76 persen walau terlihat lebih sedikit dari akurasi yang pengajar inginkan tetapi mereka sudah berusaha semaksimal mungkin.

Table 3 kelas X-AK
Saat pertama menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	IR	65
2	FS	70
3	AN	55
4	DS	60
5	AS	60
6	AE	55
7	CR	55
8	AR	55
9	IA	50
10	AT	50
11	EP	40
12	AD	30

Akurasi keseluruhan 54 persen

Table 4 kelas X-AK
Saat kedua kali menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	IR	85
2	FS	90
3	AN	85
4	DS	75
5	AS	75
6	AE	65
7	CR	65
8	AR	55
9	IA	75
10	AT	65
11	EP	65
12	AD	55

Akurasi keseluruhan 76 persen

f. Kelas X-PM (Pemasaran)

Siswa/i di kelas X-PM sebelumnya belum ada yang pernah menggunakan aplikasi *quizizz*, awalnya memang mereka kesulitan dan terlihat susah untuk login dan memulai permainan

quizizz, tetapi pengajar memberikan arahan dan membuat mereka paham, awalnya akurasi yang dihasilkan hanya mencapai 58 persen saja tetapi pengajar ingin akurasi yang dihasilkan minimal 75 persen, terbukti pada saat pertama permainan dan permainan berikutnya akurasi yang dihasilkan meningkat menjadi 84 persen walau memang banyak juga siswa/i yang sudah dapat menerapkan aplikasi *quizizz* pada saat pertama percobaan.

Table 5 kelas X-PM
Saat pertama menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	EA	85
2	RF	70
3	VA	65
4	AM	70
5	ZP	55
6	RF	60
7	YA	60
8	ZM	50
9	SZ	50
10	YR	50
11	RB	45
12	RP	40

Akurasi keseluruhan 58 persen

Table 6 kelas X-PM
Saat kedua kali menggunakan quizizz

No	Nama siswa	Skor nilai
1	EA	90
2	RF	95
3	VA	90
4	AM	95
5	ZP	80
6	RF	80

7	YA	65
8	ZM	95
9	SZ	90
10	YR	85
11	RB	80
12	RP	65

Akurasi keseluruhan 84 persen

Akurasi dari kelas X-PM pertama menggunakan aplikasi quizizz adalah 58 persen, sedangkan kedua kalinya adalah 84 persen, terbukti bahwa aplikasi *quizizz* membuat siswa/i menjadi lebih tertarik karena siswa/i dapat melihat siapa saja yang unggul itu akan membuat mereka semangat untuk menjadi yang paling unggul.

Gambar 1
Akurasi pertama dan kedua
menggunakan aplikasi quizizz pada
kelas X-MM

Tipe	Nama Quiz	Jumlah peserta	Akurasi	Kode
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	12	84%	Terapkan latihan
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	12	58%	Terapkan latihan
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	12	76%	Terapkan latihan
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	12	54%	Terapkan latihan
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	7	52%	Terapkan latihan
Live	Evaluasi Bahasa Indonesia Seteco 2 days ago	7	63%	Terapkan latihan

g. Menganalisis respond dan minat siswa/i dalam pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* di akhir pertemuan.

Sesi wawancara kami laksanakan setelah pembelajaran online/daring selesai agar tidak mengganggu aktifitas belajar mengajar di kelas, kami bagi menjadi 3 sesi untuk melakukan wawancara. Pertama

dilakukan di kelas X-AP, kedua kelas X-AK, dan ketiga Kelas X-PM, peneliti menyimpulkan hasil wawancara sebagai berikut:

1) Kelas X-AP

“Apakah pembelajaran *quizizz* menyenangkan? Apa kesan dan pesan yang kalian dapatkan setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*? Siswa/i terlihat sangat antusias dan begitu memperhatikan juga tertarik, bahwasannya memang aplikasi *quizizz* ini digunakan untuk anak-anak milenial yang sangat candu dengan telepon genggam, mereka dapat belajar sekaligus bermain dengan telepon genggam mereka dan inilah respon dari salah satu peserta yang kami wawancarai.

“Sangat membantu dan menyenangkan, dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* kami merasa bahwa memang teknologi sangat penting digunakan di era sekarang ini, *quizizz* ini juga sangat mudah digunakan dan dapat mengasah kreatifitas kami.”

Selanjutnya peneliti bertanya “Apakah media *quizizz* dapat meningkatkan semangat belajar kalian? Siswa menjawab “iya” aplikasi *quizizz* sangat membuat semangat karena para siswa/i dituntut untuk membaca cepat agar tidak tertinggal dan kehabisan waktu, mereka juga bersemangat karena dapat melihat skor antara satu dengan yang lainnya.

“Membuat semangat kak, karena *quizizz* ini dapat mengasah pikiran setiap siswa/i untuk membaca lebih cepat lagi.

2) Kelas X-AK

“Apakah pembelajaran *quizizz* menyenangkan? Apa kesan dan pesan yang kalian dapatkan setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*? Siswa/i terlihat sangat antusias dan begitu memperhatikan juga tertarik, bahwasannya memang aplikasi *quizizz* ini digunakan untuk anak-anak milenial yang sangat candu dengan telepon genggam, mereka dapat belajar sekaligus bermain dengan telepon genggam mereka dan inilah respon dari salah satu peserta yang kami wawancarai.

“sangat membantu kak, karena *quizizz* berbeda dengan belajar seperti biasanya, tampilannya seru dan mudah dipahami.”

Selanjutnya peneliti bertanya “Apakah menggunakan media *quizizz* membuat semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran?”. Semua peserta didik menjawab “iya”. Menurut peserta didik media *quizizz* membuat mereka bersemangat mengikuti pembelajaran karena adanya waktu dalam setiap nomor membuat lebih terbiasa mengerjakan soal dengan cepat, serta soal yang digunakan tidak jauh berbeda dengan soal latihan pada saat pembelajaran sebelumnya. Berikut ini adalah salah satu jawaban dari peserta didik yang diwawancarai:

“*quizizz* membuat saya juara satu kelas, hehe. Seru dan tidak membosankan dalam kondisi seperti ini, jadi semakin semangat.”

3) Kelas X-PM

“Apakah pembelajaran *quizizz*

menyenangkan? Apa kesan dan pesan yang kalian dapatkan setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*? Siswa/i terlihat sangat antusias dan begitu memperhatikan juga tertarik, bahwasannya memang aplikasi *quizizz* ini digunakan untuk anak-anak milenial yang sangat candu dengan telepon genggam, mereka dapat belajar sekaligus bermain dengan telepon genggam mereka. Dan inilah respon dari salah satu peserta yang kami wawancarai.

“membantu sih kak, tapi kalau mendadak mungkin enggak semuanya terjawab.”

Selanjutnya peneliti bertanya “Apakah menggunakan media *Quizizz* membuat semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran?”. Semua peserta didik menjawab “iya”. Menurut peserta didik media *Quizizz* membuat mereka bersemangat mengikuti pembelajaran karena adanya waktu dalam setiap nomor membuat lebih terbiasa mengerjakan soal dengan cepat, serta soal yang digunakan tidak jauh berbeda dengan soal latihan pada saat pembelajaran sebelumnya. Berikut ini adalah salah satu jawaban dari peserta didik yang diwawancarai:

“semangat dong kak, semua gembira dan menyenangkan.”

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen dengan tujuan membantu proses pembelajaran yang erat kaitannya dengan indera pendengaran dan penglihatan. Artinya, guru dapat memberikan visualisasi terhadap dunia luar ke dalam kelas melalui media pembelajaran. Kompetensi pendidik

dalam memberikan pembelajaran untuk peserta didik menjadi suatu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan agar terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Belajar dengan mempergunakan media pembelajaran bisa memberikan banyak keuntungan dan kemudahan, yaitu penyajian suatu pembelajaran yang lebih menarik sehingga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Teknologi sangatlah diperlukan pada era modern ini apalagi kepada guru-guru muda yang milenial, teknologi sudah tidak dapat dipisahkan dari sisi manusia, karena sekarang apapun menggunakan teknologi, bahkan para pekerja pun rata-rata sudah tergantikan oleh teknologi ciptaan manusia yaitu robot, banyak teknologi yang dapat kita manfaatkan untuk media pembelajaran salah satunya adalah aplikasi quizizz.

Aplikasi quizizz merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam pembelajaran, karena ini merupakan salah satu media pembelajaran teknologi yang sudah banyak digunakan oleh kalangan guru maupun pengajar, selain menarik aplikasi quizizz ini juga efisien dan dapat menimbulkan rasa kreatif siswa/i, serta dapat memudahkan pengajar dalam mengevaluasi siswa/i saat pembelajaran, guna mengetahui apakah pembelajaran yang telah disampaikan tersampaikan kepada setiap siswa/i.

Pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz diharapkan dapat mencapai keberlangsungan dalam pembelajaran, karena memang sudah banyak yang menggunakan aplikasi quizizz, maka sudah tidak diragukan lagi bahwa memang aplikasi ini sangat berguna dan dapat membantu dalam proses pembelajaran, membuat siswa/i tidak

bosan dan juga mempermudah para pengajar dalam mengevaluasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama penyusunan artikel ini, penulis mendapat banyak bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Bapak Madro'I S.Pd, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Sirajul Falah 01.
- 2) Ibu Syarifah Syahro, selaku guru Bahasa Indonesia SMK Sirajul Falah 01.
- 3) Kelas X-AK yang sudah turut membantu.
- 4) Kelas X-AP yang sudah turut membantu.
- 5) Kelas X-PM yang sudah turut membantu.
- 6) Kepada teman-teman yang turut membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- Yunisari, Dewi dan Fakhriyah, Amsal Amri. (2016). *Pengembangan Kecerdasan Naturalis Anak Di Sentra Bahan Alam Pada PAUD Terpadu Dharma Wanita Kota Jantho Kabupaten Aceh Besar*. Vol.1, No.1
- Mulyadi.Mohammad. (2011). *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*. Vol.15. No.1. Hal.130
- Penelitian Kuantitatif. 2020. [Online] Tersedia:

- <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kuantitatif> [21 Juli 2021].
- Aini, Yulia Isratul. 2019. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu*. Vol 2. No 25. Hal 2
- Hanifah, unik, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di tengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Vol 4, No 2, Hal 162
- Adam, Steffi & Syastra, Muhammad Taufik. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*. CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794
- Emda, Amna. (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196
- Hardjito. (2002). *Internet Untuk Pembelajaran*. <http://www.pustekkom.go.id>. di download pada tanggal 15 Oktober 2021.
- Ali, "Studi Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Guru dan Siswa SMK di Yogyakarta" *Jurnal Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 6, Nomor 1, Februari 2015
- Yazdi. 2012. *E-Learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Ilmiah Foristek*. Vol. 2, No. 1, Maret 2012.
- Aulia, F., 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol 2. No.3