

Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata

¹Fauzul Hamdani

¹Institut Agama Islam Negeri Madura

Alamat surel: danielpalevi99@gmail.com

Abstract:

It is important for a teacher to be able to utilize technology in learning, especially in today's digital era. One of the uses of technology in education is through the application Quizizz. Quizizz is a game-based application that can be utilized as a medium for learning the Indonesian language. Quizizz can capture students' attention in receiving Indonesian language learning materials at SMK Ulumul Fata. This article aims to describe the utilization of Quizizz as a learning medium for the Indonesian language at SMK Ulumul Fata. Through a qualitative approach, data collection was carried out by observing media usage, interviewing teachers, and reviewing relevant reference sources. The results of the research show that the use of Quizizz at SMK Ulumul Fata has a positive impact on student engagement in learning, enhances student motivation in understanding the material, and fosters positive perceptions among students and teachers regarding Indonesian language learning.

Keywords: Quizizz, learning media, Ulumul Fata Vocational School

Abstrak:

Penting bagi seorang guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran terutama di era digital saat ini. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis gim yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Quizizz dapat menarik perhatian siswa dalam menerima materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata. Melalui pendekatan kualitatif, pengumpulan data dilaksanakan dengan cara melakukan observasi penggunaan media, wawancara guru, dan mengkaji sumber referensi yang relevan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz di SMK Ulumul Fata memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi, dan persepsi positif siswa dan guru terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Quizizz, media pembelajaran, SMK Ulumul Fata

Terkirim: 19 Januari 2024;

Revisi: 29 April 2024;

Diterima: 18 Juni 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses sekaligus cara menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar. Sementara itu, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berusaha tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Nur Samsiyah, 2016). Salah satu persoalan mengenai pembelajaran yaitu terdapat pada kurikulum yang berubah-ubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman. Hal ini senada dengan gagasan Ella bahwa kurikulum sifatnya dinamis karena selalu berubah-ubah sesuai dengan perkembangan dan tantangan zaman. Semakin maju peradaban suatu bangsa, maka semakin berat pula tantangan yang dihadapinya (Ella Kristiani, 2023).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam segala fungsinya—sebagai sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan—dibutuhkan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, siswa mudah dalam menerima materi dari guru. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “Multiple Intelligences and Instructional Technology” mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang memengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran (Walter, 2005).

Menurut Haling (2007) kata “media” berasal dari bahasa latin yang bermakna “perantara” atau “pengantar”. Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi siswa, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi (Ristwawati, 2017). Mulyaningtyas (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur pesan (materi) dari guru kepada siswa. Sanjaya (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa serta bersifat baru.

Pemakaian media dalam aktivitas pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya (Nurdyansyah, 2019). Media dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu, media berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

Menurut Pribadi (2017) media pembelajaran berfungsi sebagai: a) sarana untuk memudahkan belajar bagi siswa dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran bagi guru; b) memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret); c) menarik perhatian siswa (jalannya pembelajaran tidak membosankan); d) semua indra siswa dapat diaktifkan; e) dapat mengaitkan dunia teori dan realitanya. Berikutnya Mulyaningtyas (2020b) menambahkan jika fungsi dari media pembelajaran yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Transfer materi kepada siswa membutuhkan medium yang tepat, agar pesan/materi dapat tersampaikan dengan baik sesuai target.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis gim yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Cahyani dan Brilliant; 2020). Quizizz menyediakan berbagai jenis kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran dan tingkat kelas. Mulai dari kuis pilihan ganda, menjodohkan, hingga pertanyaan terbuka. Quizizz dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai media. Quizizz dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dengan melibatkan para siswa untuk menjawab soal atau pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan. Siswa dapat berlomba menjawab pertanyaan dengan benar dan memperoleh skor tertentu untuk menjadi pemenang.

SMK Ulumul Fata merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan di wilayah Kecamatan Larangan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. Berdasarkan hasil observasi di SMK Ulumul Fata diperoleh informasi bahwa pada saat penyampaian materi, guru menggunakan media papan tulis yang ada di kelas. Sementara para siswa terlihat kurang tertarik dalam memperhatikan pelajaran ketika di kelas. Berikutnya pada saat pemberian tugas maupun saat evaluasi untuk

mengukur pemahaman siswa terhadap materi, guru menggunakan sebuah teks yang dibacakan oleh guru dari buku paket dan melaksanakan aktivitas tanya jawab sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini terlihat saat guru menjelaskan dan semua siswa hanya diam. Oleh karena itu, perlu pemanfaatan media yang interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses melalui gawai siswa.

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di SMK Ulumul Fata. Dengan metode ini diharapkan penelitian memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran, termasuk manfaat media, tantangan dari adanya media, dan persepsi para pengguna media (guru maupun siswa).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era digitalisasi ini, teknologi memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di SMK Ulumul Fata, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan keterlibatan siswa. Salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan yaitu dengan menggunakan Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis yang interaktif dan menyenangkan. Dengan platform ini, siswa dapat tertarik mengikuti pembelajaran.

Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Dengan antarmuka yang *user-friendly*, Quizizz menawarkan berbagai fitur seperti gamifikasi, umpan balik instan, dan analisis hasil kuis yang mendetail. Aplikasi/Platform Quizizz merupakan layanan daring yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran— yang memiliki kelebihan-kelebihan—yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Quizizz untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran khususnya di SMK Ulumul Fata. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Quizizz perlu disesuaikan dengan

materi pembelajaran yang telah dipelajari.

Pembelajaran perlu menggunakan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi ajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya peran media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Pengembangan media Quizizz perlu dilakukan, terutama konten-kontennya perlu diperkaya oleh para guru sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran dengan aplikasi ini pembuatannya cenderung mudah yaitu dengan cara menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online Quizizz, setelah itu masuk ke situs web www.Quizizz.com, dan masukkan materi yang telah disiapkan.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi Quizizz ini bentuknya adalah multimedia interaktif. Quizizz ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja siswa sehingga hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas. Selain itu, bisa menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar siswa.

Manfaat Penggunaan Quiziz di SMK Ulumul Fata

Penggunaan media Quizizz sebagai saran pembelajaran dalam kelas tentunya sangat membantu peranan guru agar efektivitas pembelajaran menjadi sangat menarik, yang tentunya akan memberikan kesenangan pada siswa karena di zaman yang canggih ini peran teknologi sangat lekat dengan pengetahuan siswa, maka dari itu penting bagi seorang pendidik untuk memanfaatkan dengan sebaik mungkin. Aplikasi Quiziz adalah aplikasi berbasis gim, yang membawa aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat suasana lebih interaktif dan menyenangkan.

Implementasi penggunaan Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada gawai mereka (Rosita & Nurjannah, 2020). Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi Quizizz memiliki permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang dapat

menghibur dalam proses pembelajaran. Berikut manfaat penggunaan platform Quizizz di SMK Ulumul Fata.

Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif. Hal ini ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi di kelas. Para siswa cenderung aktif ketika guru melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media. Antusiasme para siswa sangat tinggi sehingga membuat suasana pembelajaran dalam kelas menjadi optimal. Selain itu, siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena format kuis menyerupai permainan.

Pembelajaran Interaktif

Dengan fitur seperti *leaderboard* dan *timer*, siswa dapat berkompetisi secara sehat dengan teman-teman mereka, yang mendorong partisipasi aktif belajar kolaboratif.

Feedback Instan

Quizizz memberikan umpan balik langsung setelah siswa menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat segera mengetahui dan memahami kesalahan mereka. Dalam hal ini membantu dalam memperbaiki pemahaman konsep secara *real-time*.

Fleksibilitas dan Aksibilitas

Siswa dapat mengakses kuis dari mana saja dan kapan saja, selama mereka memiliki perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini sangat membantu dalam mengakomodasi berbagai jadwal dan gaya belajar siswa.

Analisis Hasil

Guru dapat melihat analisis mendetail dari hasil kuis, yang membantu dalam mengidentifikasi area siswa yang memerlukan bantuan tambahan. Data ini juga berguna untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

SIMPULAN

Pengelolaan kelas oleh guru sangat penting untuk menjadikan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Media sebagai penunjang dalam pembelajaran sangat penting untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan Quizizz di SMK Ulumul Fata menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan pendekatan yang inovatif dan interaktif, siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Quizizz bukan hanya alat untuk mengukur pengetahuan, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Rosita Dwi, Fitri Nurjannah. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas X SMA, 5.
- Citra, Cahyani M., Brilliant R. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya, 8(2), 261.
- Haling, Abdul. (2007). Perencanaan Pembelajaran. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Kenzie, Mc Walter. (2005). Multiple Intelligences and Linstructional Thecnology. Washington: ISTE Publication.
- Kristiani, Ella. (2023). Komparatif Epistimologi-Aksiologis Kurikulum K13 dengan Kurikulum Merdeka, 1(2).
- Mansyur, U. (2016). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses, 9(2), 158-163.
- Mulyaningtyas, R. (2020a). Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R. (2020b). Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa. 5(1), 151-160. <https://doi.org/10.32528/bb.v5i1.3070>
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pribadi, B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Ristwawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. Makasar: UNM.
- Syamsiyah, Nur. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Sanjaya, W. (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Syukur, Fatah. (2005). Teknologi Pendidikan. Semarang: raSAIL.