

## PEMANFATAAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Ainin Nikmah, Khurin'ain, Muhammad Ray Kahfi, Sabrina Salsabilla Ali

Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

[200101110026@student.uin-malang.ac.id](mailto:200101110026@student.uin-malang.ac.id)

### ABSTRACT

*The development of technology that exists today is growing. The existence of digital technology brings a new atmosphere to the world of education, especially in Indonesia. Learning becomes more interesting with the existence of technology-based learning media. One of the learning media based on digital technology is Quizizz. Quizizz is a digital platform for creating interactive quizzes with students that are very suitable for application in distance learning. Quizizz offers various interesting features for teachers to use with their students. The features offered include multiple choice quizzes, survey quizzes, essays, fill in the blank quizzes, checkbox quizzes, and so on. This research uses a qualitative approach and uses the literature review method by collecting data from journals and books related to the research topic as the main data source. The application of Quizizz in the learning process is a contemporary solution that adapts technology in learning so that students can learn interactively and not feel bored. In addition, this Quizizz application can also be used as a material for evaluating learning in class with the feature of calculating students' statistics when working on evaluation questions.*

**Keywords:** Learning Media, Learning, Quizizz

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang ada pada masa kini kian berkembang. Adanya teknologi digital membawa suasana baru pada dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Pembelajaran menjadi semakin menarik dengan adanya media-media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi digital ialah Quizizz. Quizizz merupakan sebuah platform digital untuk membuat kuis interaktif dengan peserta didik yang sangat cocok diaplikasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Quizizz menawarkan berbagai fitur yang menarik untuk digunakan guru kepada siswanya. Adapun fitur yang ditawarkan diantaranya yaitu kuis pilihan ganda, kuis survey, esai, kuis mengisi bagian yang kosong, kuis mengisi kotak centang, dan lain sebagainya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan memakai metode kajian pustaka dengan mengumpulkan data dari jurnal dan buku yang berhubungan dengan topik penelitian sebagai sumber data utama. Penerapan Quizizz dalam proses pembelajaran merupakan sebuah solusi masa kini yang mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran agar siswa dapat belajar secara interaktif dan tidak merasa bosan. Selain itu, aplikasi Quizizz ini dapat dijadikan pula sebagai bahan evaluasi pembelajaran di kelas dengan fitur perhitungan statistik peserta didik saat mengerjakan evaluasi soal.

**Kata-Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pembelajaran, Quizizz

## PENDAHULUAN

Salah satu negara yang terkena pandemic covid-19 adalah Indonesia. dampak dari pandemic ini banyak dirasakan oleh seluruh bidang, termasuk bidang pendidikan. Dalam meminimalisir penularan virus covid-19, peserta didik diwajibkan mengikuti aturan pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring). Pelaksanaan daring di sekolah tidak selamanya berjalan lancar. Faktor pendukung dari pelaksanaan daring adalah ketersediaan sarana dan prasarana dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Salah satu hal yang dikhawatirkan jika daring dilaksanakan dalam waktu cukup lama, maka akan mengakibatkan munculnya *Learning loss* atau berkurangnya pengetahuan dan keterampilan secara akademik.<sup>1</sup>

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, pembelajaran berbasis digital menjadi tantangan sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar bisa dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>2</sup> Guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan pelajaran. Oleh karena itu guru harus membekali peserta didik dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi pencegahan covid-19 tetapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif, dan berkarakter. Pada pelaksanaan pembelajaran online (daring, pengoptimalan dalam komunikasi jarak jauh tidak lepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet menjadi manfaat sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi sebuah tantangan untuk guru agar tetap menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif serta tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat 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*).<sup>3</sup>

Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.<sup>4</sup> Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang

---

<sup>1</sup> A. Ahmad, H., Latif, A., & Alyakin, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment pembelajaran* (n.p.): Nas Media Pustaka., 2021).

<sup>2</sup> A Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes].," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8, 2019.

<sup>3</sup> Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walid.

<sup>4</sup> dan Rahardjito. Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., "Media Pendidikan" (Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010).

membosankan bagi peserta didik. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *Quizizz* bisa meningkatkan kompetensi setiap peserta didik dan keahlian peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz*, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis teknologi informatika dan komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prospektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Inilah yang akan menjadi pokok kajian dalam penelitian ini, mengusung topik hangat yang kian ramai dibicarakan, dengan tema teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran, dengan judul Pemanfaatan Media *Quizizz* dalam Proses Pembelajaran sehingga, pendidikan Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi Covid-19**

Pembelajaran jarak jauh (daring) adalah model pendidikan yang dirancang untuk memberikan siswa kesempatan belajar berdasarkan pengalaman. Mengingat pandemi Covid-19, pembelajaran menjadi prioritas utama bagi peserta didik. Dengan peralihan ke pembelajaran jarak jauh, tujuan utamanya adalah memastikan bahwa peserta didik dapat belajar secara efektif dari rumah. Menurut Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, terjadi perubahan kebijakan pendidikan yang berdampak pada kegiatan belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik bisa bervariasi antara satu dengan yang lainnya, sesuai dengan minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan fasilitas belajar di rumah.

Pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang saling terhubung antara peserta didik dan guru. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi persoalan yang timbul akibat adanya pandemi Covid-19 ini.

Maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran jarak jauh bergantung pada teknologi informasi yang digunakan. Pemilihan teknologi harus melihat kebutuhan guru dan siswa, kondisi serta karakter siswa dan materi yang disampaikan. Sehingga dengan memperhatikan hal tersebut proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi dan pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik

untuk mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajarnya.<sup>5</sup> Ketika peserta didik memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya sendiri, maka ia akan bersemangat dalam belajar dan diharapkan prestasi belajarnya pun akan meningkat.<sup>6</sup> Melalui media pembelajaran peserta didik juga menjadi aktif mencari tahu, karena ia tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga ikut melakukan kegiatan seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.<sup>7</sup> Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membiasakan karakter-karakter baik pada peserta didik seperti karakter bertanggung jawab, jujur, tekun, dan karakter-karakter lain yang berguna untuk masa depan peserta didik.<sup>8</sup> Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh guru dan peserta didik di dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran yang dipilih dapat menunjang proses belajar mengajar, maka guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia maupun melakukan inovasi-inovasi pada media pembelajaran.

### Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan.<sup>9</sup> Aplikasi ini pada awalnya sering digunakan untuk pengukuran atau penilaian proses pembelajaran. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang dapat dikerjakan oleh siapa saja, namun pengguna juga dapat membuat sendiri soalnya. Pengguna dapat menambahkan gambar dan juga video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan berganda, poling, esai, dan juga pengguna dapat membuat soal dimana jawabannya berbentuk gambar. Terdapat pengaturan waktu sehingga tiap soal dapat dikerjakan dengan batas waktu yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

Penyajian soal dengan bentuk game memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan belajar
4. mempraktikkan peran atau profesi tertentu di kehidupan nyata

---

<sup>5</sup> H Sumiharsono, R., & Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, Dan Calon Pendidik* (CV. Pustaka Abadi, 2018).

<sup>6</sup> A. E. Hapsari, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA," *Scholaria*, 2017, 1–9.

<sup>7</sup> C Iga Luhsasi, D., & Lita Permatasari, "Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2020, 51–59.

<sup>8</sup> & Kristiani Sitorus, D. S., Siswandari, "The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty.," *Cakrawala Pendidikan*, 2019, 120–29.

<sup>9</sup> T Anggia, S. P., & Musfiroh, "PENGEMBANGAN MEDIA GAME DIGITAL EDUKATIF," *Jurnal LingTera*, 2014, 123–35.

5. Membuat peserta didik semakin kreatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan memakai metode yang disebut dengan kajian pustaka atau *library research*. Metode ini diambil dikarenakan dengan pertimbangan untuk mendapatkan data melalui jurnal atau pun buku-buku yang berkesinambungan dengan topik yang diangkat oleh peneliti. Data-data tersebut nantinya digunakan sebagai sumber kajian sehingga dapat menghasilkan penjelasan serta catatan data yang deskriptif yang bersumber dari teks yang diteliti. Peneliti memulai penelitian dengan cara mengumpulkan teks dari berbagai sumber yang ada sebagai sumber data, kemudian pembacaan teks-teks tersebut, menyaring keterangan atau penjelasannya yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti, lalu dipahami dan pada langkah akhirnya akan dianalisis sebagai data primer dalam penulisan karya ilmiah ini.

Adapun peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Gabriel Angela Sulaiman (2021), dengan judul Analisa Efektivitas Penggunaan Aplikasi Permainan Kuis Interaktif "Quizziz" dalam Pengajaran Mandarin di SD Nation Star Academy Surabaya. Dari hipotesis penelitian tersebut yakni penggunaan aplikasi permainan kuis *Quizziz* berhasil meningkatkan atraktifitas kelas. Namun, dikarenakan kendala yang ada pada saat pembelajaran *online*, efektivitas penggunaan *Quizziz* untuk meningkatkan kemampuan bahasa Mandarin komprehensif siswa rendah.

## HASIL

Menerapkan media pembelajaran berupa *Quizizz* tidak serta-merta langsung bisa diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran. Seorang guru memerlukan tahapan-tahapan untuk penerapannya. Mulai dari tahap perancangan yang harus disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas. Kemudian tahap pengembangan media *Quizizz* untuk diterapkan di kelas sesuai dengan materi yang bertujuan agar dapat mengakomodir kebutuhan belajar siswa. Tahap terakhir yakni penerapan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran dengan proses yang interaktif sehingga siswa diharapkan tidak jenuh selama belajar baik di kelas maupun di rumah.

## PEMBAHASAN

### Perancangan Media *Quizizz*

Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Abidin menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Shoimin media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada

---

<sup>10</sup> Herlina Pusparani, "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 270.

peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif.

Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis interaktif yang dikerjakan secara daring adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik.

*Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada. Citra dan Rosy menjelaskan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Wibawa, Astuti, dan Pangestu menyebutkan bahwa aplikasi *Quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Dewi juga menuturkan bahwa pembelajaran melalui game edukasi ini juga dapat meningkatkan potensi yang baik, karena komponen visual dan verbal dapat dirangsang.<sup>11</sup> *Quizizz* juga dapat diartikan alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil proses belajar yang sudah dilalui atau secara spesifik adalah sebuah penilaian yang menyenangkan serta dapat digunakan dengan mudah, baik melalui computer, handphone ataupun tablet. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran.<sup>12</sup>

Media belajar *Quizizz* yang dapat diunduh di playstore atau dijelajahi melalui laman web [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) memiliki berbagai fitur sebagai berikut:<sup>13</sup>

1. *Student-Paced*, dimana pertanyaan dalam kuis akan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan dengan langkah mereka sendiri dan dapat meninjau jawaban mereka.
2. *Quizizz* dapat dimainkan di browser manapun, di smartphone, PC, Laptop, tablet, dan perangkat lainnya yang bias menjalankan iOS/Mac, Android, Windows atau system operasi Linux. *Quizizz* juga dihadirkan dalam bentuk aplikasi pada iOS dan Android, selain bias diakses menggunakan browser.
3. Terdapat ribuan kuis yang dipublikasikan, dimana para guru bias menggunakan kuis-kuis tersebut untuk dilatihkan kepada peserta didiknya. Selain itu, peserta didik juga bias mencari kuis sendiri.
4. *Quiz Editor*, *quizizz* memiliki editor kuis yang baik. Pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lain pada soal yang dibuat, bisa mengambil soal dari kuis yang dibuat, dan menyimpan soal secara otomatis.

---

<sup>11</sup> Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, Dan *Wordwall*) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 557.

<sup>12</sup> Pusparani, "Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon."

<sup>13</sup> Pusparani.

5. *Quiz Report*, *Quizizz* memiliki fitur untuk menampilkan laporan hasil mengerjakan kuis. Laporan ini bisa dicetak dan diteruskan secara langsung melalui email kepada orang tua peserta didik. Laporan kuis ini disajikan secara terperinci dan menampilkan analisis butir soal.
6. *Quiz Customization*, guru memiliki beberapa opsi untuk menyesuaikan sesi kuis mereka untuk beralih tingkat kompetisi, kecepatan, dan faktor lainnya.

Karya-karya *Quizizz* ini dapat kita peroleh yang sudah jadi banyak karena sudah diposting banyak sekali di situsnya. Namun akan lebih baik jika pendidik berkreasi sendiri membuatnya karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Fitur yang ada di dalam *Quizizz* media pembelajaran *Quizizz* sangat banyak seperti fitur soal pilihan ganda, isian singkat, survei, esai dan meluncur. Jika kita sudah menemukan set kuis yang dibutuhkan kita dapat memanfaatkannya dengan menjadikan sebagai live, solo atau PR di kelas maya kita. Ini jika kita memanfaatkan yang sudah ada, jika tidak maka kita harus membuat sendiri set kuisnya. Aplikasi ini dapat diakses di situs [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).<sup>14</sup>

Manfaat menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah ketepatan waktu mengerjakan tugas. Guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sehingga siswa selalu mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang diberikan guru. Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Guru memanfaatkan fitur aplikasi *Quizizz* supaya pembelajaran daring lebih variatif sehingga siswa tidak bosan. Guru mengatur durasi waktu persoa sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam proses pembelajaran daring. Siswa tidak merasa bosan dan tidak membutuhkan waktu lama dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz*.<sup>15</sup>

### **Pengembangan Media *Quizizz***

Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap pada saat membuat dan memanfaatkan aplikasi karena terkait kebutuhan belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dapat mengakomodir pembelajaran berbagai materi pembelajaran dan jenjang akan sangat mendukung untuk dikembangkan oleh pendidik dan dimanfaatkan lebih lanjut oleh peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya.

Bagi para pendidik yang mengajarkan berbagai materi dan jenjang, *Quizizz* masih banyak yang belum memahami baik pembuatan dan pemanfaatannya. Kondisi yang ada ini sebaiknya harus berubah dengan adanya peningkatan pemahaman dan ketrampilan pendidik untuk membuat dan memanfaatkan *Quizizz* ini sebagai media pembelajaran sehingga pendidik dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan dalam berkarya membuat media berbasis *Quizizz* sebagai media pembelajaran di era digital ini. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam berkarya dan juga menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada.

Intinya pengembangan perlu dilakukan agar media-media pembelajaran yang ada ini dapat benar-benar mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik. Untuk hal tersebut pendidik

---

<sup>14</sup> Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu," *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 4.

<sup>15</sup> Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021): 4798.

perlu menyeleksi, memodifikasi dan memproduksi sesuai analisis kebutuhan peserta didiknya sebagaimana dalam teknologi pembelajaran.<sup>16</sup>

### **Penerapan Media Quizizz**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pemberian kuis ini diharapkan siswa lebih bersemangat berkompetisi, sungguh-sungguh atau lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pemberian kuis ini diharapkan dapat mendorong siswa dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan kuis interaktif dikelas menggunakan aplikasi yaitu Quizizz. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis web. Media berbasis web ini berisi soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis online (Quizizz, 2020).

#### **1. Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran**

Salah satu kebijakan yang disebutkan dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Mengingat melewati masa pandemi, yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online. Sehingga, teknologi memiliki peran yang teramat terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar selama pandemi. Media pembelajaran yang tepat menjadi satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran. Hal ini di atur penuh oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran.

Pada siswa SMA, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMA yang tengah tumbuh-tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Kondisi ditengah pandemi, tak ayal menjadikan siswa SMA justru cenderung cepat stress bahkan depresi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswa nya.

---

<sup>16</sup> Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu."



Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi *Quizizz* bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Pengembangan dari media pembelajaran *Quizizz*, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar *Quizizz* bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran, di tengah adaptasi pandemi covid-19.<sup>17</sup> Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi *Quizizz* adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersediadalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan.<sup>18</sup> Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, 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 yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

## 2. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi *Quizizz*

---

<sup>17</sup> Hendro Utomo, "Penerapan Media *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang" 1, no. 3 (2020): 37–43.

<sup>18</sup> Rara Seftiani1, Ismah, and Elis Fatonah, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix," no. 20 (n.d.): 146–51.

Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com). Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik *tulisan create my quiz*. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz:<sup>19</sup>

- 1) Buka web, ketik Quizizz
- 2) Bila belum memiliki akun, klik sign up
- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- 4) Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in
- 5) Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
- 6) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :

- 1) Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- 2) Klik tulisan log in
- 3) Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar
- 4) Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- 6) Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- 7) Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
- 8) Kemudian klik save
- 9) Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question

---

<sup>19</sup> Unik Hanifah Salsabila, Iefone Shiflana Habiba, and Isti Lailatul Amanah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" 4 (2020): 163–72.

- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2*, dan seterusnya"
  - 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
  - 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
  - 13) Klik save
  - 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
  - 15) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik save details
  - 16) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
  - 17) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
  - 18) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
  - 19) Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>" Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.
3. Hasil Belajar yang dapat dicapai

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.<sup>20</sup> Bahkan, 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 akhlak.

## SIMPULAN

Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yaitu media evaluasi menggunakan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu rancangan inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada.

Menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi *Quizizz* adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat

---

<sup>20</sup> Suvriadi Panggabean and Tua Halomoan Harahap, "STUDI PENERAPAN MEDIA KUIS INTERAKTIF QUIZIZZ" 6, no. 1 (2020): 78–83.

dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, yang nantinya bisa menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan.

Penerapan Quizizz pada satuan pendidikan yang digunakan untuk bahan evaluasi pembelajaran ini cukup efektif dan efisien, banyak fitur yang memudahkan pendidik untuk merencanakan perumusan soal penyelesaian, baik dalam mengedit soal kuis maupun mengakses kuis-kuis yang akan dikerjakan. Apalagi setelah terjadinya pandemi, yang menyebabkan pembelajaran berbasis teknologi cukup marak untuk digunakan. Pada jenjang SMA, peserta didik yang sudah mulai kritis dalam pembelajaran, hal ini Quizizz dapat berperan dengan baik sebagai media pembelajaran evaluasi pembelajaran.

## REFERENSI

- Ahmad, H., Latif, A., & Alyakin, A. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment pembelajaran*. n.p.):Nas Media Pustaka., 2021.
- Aini, Yulia Isratul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Jurnal Kependidikan* 2, no. 25 (2019): 1–6.
- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. "Pengembangan Media Game Digital Edukatif." *Jurnal Lingtera*, 2014, 123–35.
- Haddar, Gamar Al, And Maulana Adam Juliano. "Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 6 (2021): 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1512>.
- Hapsari, A. E. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa." *Scholaria*, 2017, 1–9.
- Iga Luhsasi, D., & Lita Permatasari, C. "Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2020, 51–59.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8, 2019.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–60. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V1i2.3109>.
- Panggabean, Suvriadi, And Tua Halomoan Harahap. "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz" 6, No. 1 (2020): 78–83.
- Pusparani, Herlina. "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon." *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–79. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. "Media Pendidikan." Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, and Isti Lailatul Amanah. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" 4

(2020): 163–72.

Seftiani<sup>1</sup>, Rara, Ismah, and Elis Fatonah. "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix," no. 20 (n.d.): 146–51.

Sitorus, D. S., Siswandari, & Kristiani. "The Effectiveness of Accounting E-Module Integrated with Character Value to Improve Students' Learning Outcomes and Honesty." *Cakrawala Pendidikan*, 2019, 120–29.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, Dan Calon Pendidik*. CV. Pustaka Abadi, 2018.

Utomo, Hendro. "Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang" 1, no. 3 (2020): 37–43.