



Volume 13 Number 03 2024

Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP

Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

PENERAPAN MEDIA QUIZIZZ PADA MATERI TEKS BIOGRAFI KELAS X SMA NEGERI 11 SEMARANG

Ika Puji Rahayu, Ngatmini, Sri Handayani, Nazla Maharani Umay
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, PPG Pascasarjana
Universitas PGRI Semarang
[Ikapujirahayu475@gmail.com](mailto:ikapujirahayu475@gmail.com)

ABSTRACT

(Objectives) Education aims to create a learning environment that allows students to develop their potential actively and effectively. In this context, the use of technology in learning becomes increasingly important to face the challenges of digital-based education. The Quizizz application, which is a quiz game-based educational platform, offers innovative solutions to improve learning outcomes through an interactive multimedia approach. This research examines the use of Quizizz in learning biographical text material in class X5 of SMA Negeri 11 Semarang. Quizizz's qualitative descriptive method in increasing student involvement and understanding. The research results show that Quizizz not only provides an interesting and interactive learning experience, but also provides instant feedback and analytical data to evaluate student progress. With these features, Quizizz can motivate students, make assignments and homework easier, and encourage creativity in teaching. This research underlines that Quizizz media can be an effective tool for improving learning outcomes and making the learning experience more enjoyable

Keywords: Media Quizizz, Biography Text, Liveliness

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka (Muliya, 2022). Selain itu, mutu pendidikan juga mencakup tingkat keunggulan dalam manajemen pendidikan yang efektif dan efisien, dengan tujuan menghasilkan prestasi akademis dan ekstrakurikuler yang unggul pada peserta didik yang berhasil menyelesaikan atau program pembelajaran tertentu.

Seiring perkembangan zaman pembelajaran semakin berkembang mengikuti zaman, untuk menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, penting untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irwan dkk, 2019). Seorang guru perlu dapat memilih media dan metode pengajaran yang sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan kreatif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki berbagai macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, Terdapat banyak media pembelajaran yang tersedia untuk digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis kuis. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran serta untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Salah satunya yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media Quiziz. Quiziz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Noor dalam Nurjanah, 2020:2) Quiziz merupakan platform edukasi yang dikemas dalam bentuk permainan kuis interaktif untuk membawa semangat baru dalam proses belajar mengajar. Digunakan sebagai alat penilaian formatif di kelas. Quiziz mampu membangkitkan minat dan fokus peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik. Sering kali kita melihat guru melakukan metode ceramah di kelas menjadi membosankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media Quiziz untuk meningkatkan kemampuan pengetahuan, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Quizizz mampu membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan menarik.

Guru perlu memahami kriteria media yang akan digunakan agar dapat disukai dan diterima oleh peserta didik, hal ini memengaruhi tingkat keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif sangat penting untuk membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, seolah-olah mereka sedang bermain. Selain itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Keaktifan belajar adalah suatu kondisi di mana peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini tercermin dari berbagai bentuk keterlibatan peserta didik, seperti berpartisipasi dalam diskusi, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, membuat laporan, dan mempresentasikan hasilnya (Hamalik, dalam Pranoto, Setyo: 2020).

Keunggulan Penggunaan Quizizz menawarkan berbagai keunggulan yang menjadikannya pilihan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama dalam konteks teks biografi. Beberapa keunggulan tersebut antara lain:

1. Interaktif dan Menarik: Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik melalui elemen permainan, seperti poin, peringkat, dan penghargaan. Ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari teks biografi.
2. Feedback Instan: Dengan Quizizz, peserta didik mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka, membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya segera.
3. Pembelajaran Berbasis Data: Quizizz menyediakan data analitik yang membantu guru memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.
4. Kolaborasi dan Kompetisi Sehat: peserta didik dapat berkompetisi secara sehat, yang dapat meningkatkan semangat belajar dan kolaborasi antar siswa.
5. Fleksibilitas: Quizizz dapat diakses dari berbagai perangkat, memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

Penggunaan media Quizizz digunakan pada materi teks biografi kelas X. Teks biografi merupakan tulisan yang mengisahkan perjalanan hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Biografi ini mencakup latar belakang, kisah hidup, dan pencapaian individu tersebut sepanjang hidupnya. Penulis biografi biasanya menyampaikan gagasan tentang perjalanan hidup dan tantangan yang dihadapi oleh tokoh tersebut (Harzen, 2024). Teks biografi adalah tulisan yang menggambarkan perjalanan hidup seseorang, mencakup latar belakang, pengalaman, pencapaian, dan tantangan yang dihadapinya. Biografi ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang kehidupan dan karakter individu yang menjadi subjeknya, serta kontribusi yang telah mereka buat dalam bidang tertentu atau dalam kehidupan secara umum.

Menurut penelitian yang telah dilakukan di kelas X SMA Negeri 11 Semarang, peserta didik kesulitan kehadiran sistem pembelajaran yang tentunya tidak langsung mudah diterapkan. Ada banyak aspek yang perlu dikuasai oleh guru dan peserta didik. Kebiasaan sebelumnya, di mana

guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran secara tatap muka tanpa memerlukan perangkat khusus sebagai media komunikasi, membuat transisi ini menjadi tantangan. Bagi guru yang kurang familiar dengan teknologi, situasi ini bisa menjadi kendala. Pembelajaran daring masih terasa asing bagi guru yang terbiasa dengan metode lama dan kurang mengikuti perkembangan.

Tujuannya ini memanfaatkan media Quizizz diharapkan peserta didik pada media Quizizz membantu peserta didik memahami dan mengingat informasi penting tentang tokoh-tokoh dalam teks biografi melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan interaktif. Permainan yang ada dalam Quizizz, seperti poin, peringkat, dan penghargaan, peserta didik menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar materi biografi.

Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran yang menggunakan media Quizizz sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan berbagai sumber daya dan strategi pengajaran. Hal ini tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif (mendeskripsikan) bagaimana hasil yang di peroleh dan masalah yang dihadapi oleh para peserta didik saat belajar mengenai teks biografi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran teks biografi di kelas X5 SMA Negeri 11 Semarang. Metode ini bertujuan memberikan gambaran mendalam tentang proses pembelajaran, temuan, faktor-faktor yang mempengaruhi, hasil, dan tantangan yang dihadapi peserta didik. Instrumen utama yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa dengan Quizizz selama pembelajaran, wawancara dengan peserta didik dan guru untuk mendapatkan pandangan mereka tentang efektivitas dan pengalaman menggunakan media tersebut, serta dokumentasi hasil peserta didik dan catatan pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang manfaat dan tantangan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran teks biografi, serta membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

C. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah ditemukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks biografi yang menggunakan media Quizizz kelas X5 di SMA Negeri 11 Semarang yaitu hasil belajar yang baik. Penggunaan teknologi salah satunya menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran juga sangat penting. Terutama pada peserta didik SMA, salah satunya menggunakan teknologi yaitu media Quizizz.

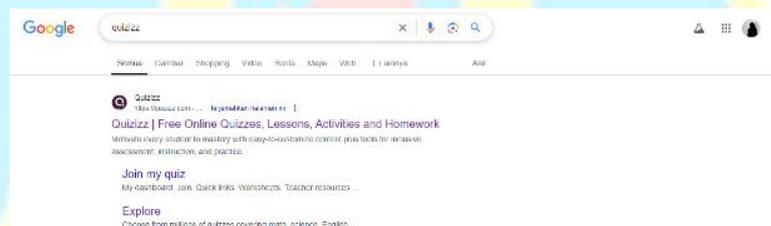
Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Muliya (2022) dan Irwan dkk (2019), yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka melalui media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran teks biografi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alat yang sangat efektif pada proses belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbasis teknologi.

Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam hal keefektifan pengajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Salah satu aspek yang menonjol dari penggunaan Quizizz adalah kemampuan platform ini untuk memberikan umpan balik instan dan keaktifan proses pembelajaran kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, umpan balik yang cepat dan tepat sangat penting untuk membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan serta mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan yang mereka buat. Ketika peserta didik menjawab

pertanyaan di Quizizz, mereka segera mendapatkan hasil dari jawaban mereka, baik itu benar atau salah, serta penjelasan singkat yang mendukung pemahaman mereka.

Quizizz menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang mampu membangkitkan minat dan fokus peserta didik, serta memberikan umpan balik instan yang sangat bermanfaat dalam memperbaiki pemahaman mereka. Selain itu, analisis data yang disediakan oleh Quizizz memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik secara lebih akurat dan memberikan dukungan yang lebih tepat. Aplikasi Quizizz yaitu sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dioptimalkan melalui aplikasi Quizizz yang multimedia interaktif. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif. Aplikasi ini menawarkan berbagai kelebihan, termasuk data dan analisis statistik kinerja peserta didik, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik memahami materi. Hasil ini membantu guru dalam menilai keseluruhan proses pembelajaran, sehingga menciptakan metode evaluasi yang lebih inovatif dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Selain itu, aplikasi Quizizz memiliki beragam fitur yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Dengan tampilan yang segar dan banyak tampilan menyenangkan, peserta didik dapat mengerjakan tugas dengan lebih ringan tanpa merasa terbebani. Unsur permainan yang terdapat dalam Quizizz, yang dipenuhi dengan kreativitas, inovasi, petualangan, dan kesenangan, berpotensi menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

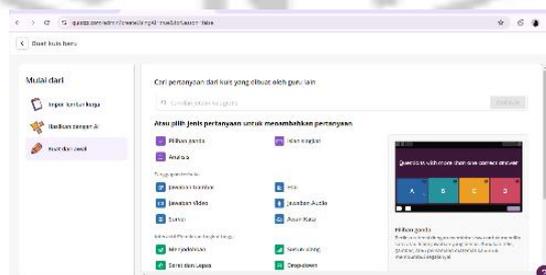


Gambar 1.1 Proses masuk aplikasi Quizizz.

Pertama buka situs web google melalui HP atau gawai kemudian ketikkan "Quizizz" kemudian akan muncul seperti gambar 1.1 di atas, lalu klik yang paling atas.

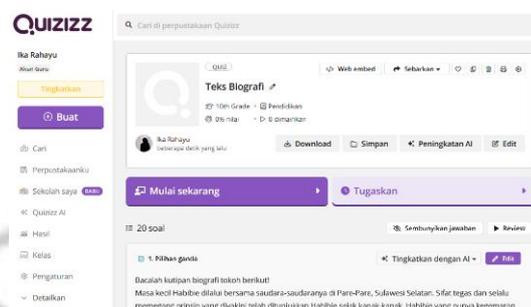
Pendatang baru yang memulai dari awal perlu mendaftar terlebih dahulu untuk membuat akun, sehingga mereka dapat dengan mudah mengakses aplikasi Quizizz. Prosesnya dimulai dengan mengklik tombol "sign up" yang tersedia. Kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran. Jika sudah terdaftar sebagai akun maka akun tersebut dapat digunakan.

Setelah masuk ke situs web dan terdaftar sebagai pengguna Quizizz, kita akan disambut oleh tampilan *library* yang berisi koleksi kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain. Kita dapat dengan mudah memilih kuis yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Sesuai dengan namanya, Quizizz menawarkan berbagai variasi kuis. Namun, untuk mendorong kreativitas pengguna, Quizizz juga menyediakan opsi untuk membuat kuis sendiri dengan mengklik "create my quiz."



Gambar 1.2 Beberapa fitur yang terdapat di Quizizz

Pada tahap ini, Anda dapat mengedit konten untuk menambahkan judul, pertanyaan, dan jawaban yang akan digunakan dalam pembelajaran materi teks biografi. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1.3 Membuat kuis untuk peserta didik

Pada tahap ini guru dapat membagikan kuis yang telah dibuat untuk dikerjakan oleh peserta didik secara mandiri. Hal tersebut dapat dikerjakan digawai atau HP masing-masing.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar merupakan pencapaian yang dinyatakan dalam bentuk angka atau skor setelah siswa menjalani tes di akhir setiap sesi pembelajaran. Pada penerapan penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif melalui game Quizizz dapat menjadi media yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar. Selain itu, siswa dapat berperan aktif dan berpikir kritis untuk meraih skor tinggi dan peringkat teratas dalam permainan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran.

Penerapan Quizizz dalam pembelajaran teks biografi yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar: Quizizz menggunakan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan penghargaan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ini dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari teks biografi, yang sering kali dianggap membosankan jika disampaikan melalui metode tradisional.
2. Menyediakan Feedback Instan: Melalui Quizizz, peserta didik mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab setiap pertanyaan. Feedback instan ini membantu peserta didik untuk segera memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya, sehingga mempercepat proses pembelajaran.
3. Meningkatkan Pemahaman Materi: Quizizz memungkinkan peserta didik untuk mengulang pertanyaan dan materi hingga mereka benar-benar memahaminya. Dengan format kuis yang interaktif dan berulang, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami informasi penting mengenai tokoh-tokoh dalam teks biografi.
4. Memfasilitasi Pembelajaran yang Lebih Interaktif: Quizizz memungkinkan adanya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan peserta didik. Guru dapat melihat bagaimana peserta didik menjawab pertanyaan secara langsung dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan, menjadikan pembelajaran lebih responsif dan adaptif.
5. Mengembangkan Kompetensi Berpikir Kritis: Pertanyaan-pertanyaan dalam Quizizz dapat dirancang untuk menantang peserta didik berpikir lebih kritis tentang isi teks biografi. Ini mendorong siswa untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi yang mereka pelajari.

Dengan semua manfaat ini, Quizizz menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran teks biografi, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan hasil belajar lebih optimal.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada peserta didik kelas X5 di SMA Negeri 11 Semarang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif dapat menjadi salah satu langkah media yang penting untuk peserta didik dan dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi, seperti aplikasi Quizizz, menawarkan solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital. Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran teks biografi di kelas X5 mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi ini menyediakan permainan yang menarik untuk memenuhi kebutuhan belajar dengan cara yang menyenangkan, karena peserta didik belajar sambil bermain, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan merasa lebih nyaman selama kegiatan pembelajaran.

Guru yang ingin membuat pembelajaran lebih kreatif dapat mempertimbangkan penggunaan media Quizizz untuk pembelajaran yang interaktif dan kreatif untuk pembelajaran. Guru perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi pendidikan seperti Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran. Sekolah juga perlu mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum secara lebih luas guna mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di era digital.

Daftar Rujukan

- Citra, Cahyani Amindah. 2020. Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal UNESA*, Vol. 8, Nomor 2, 2020.
- Khoiriyah, Argian Nurul. 2023. Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Teks Tanggapan Melalui Media Quizizz untuk SMP Kelas VII. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 2023
- Muliya, Muliya. 2022. Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *Jurnal Enggang*, Vol. 3, Nomor 1, Desember 2022.
- Salsabila, Unik Hafah. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. Hal.170
- Sunardi, Dodi. 2020. Hubungan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Utomo, Hendro. 2020. Penerapan Media Quizizz untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukti Aksara Semarang. *Jurnal Kualitas Pendidikan*. Vol 1, No. 3, Desember 2020, pp. 37-47.
- Pranoto, Setyo Adi. 2020. Penggunaan Game Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Habitus Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*. Vol.4 No. 1 hal 25-38.