

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL

Yuli Santika

IAIN Pontianak
Email: ysantika50@gmail.com

Abstrak

Penerapan teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan di era digital saat ini. Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sebuah aplikasi yang bernama Quizizz memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan siswa dapat mengakses kuis tersebut secara online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah library research dengan mengumpulkan dan mengevaluasi sumber-sumber terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital dapat meningkatkan kemampuan evaluasi guru, mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan efisiensi. Hal ini bisa memberikan manfaat di era digital saat ini. Namun, diperlukan perencanaan yang matang dan penggunaan aplikasi secara tepat agar penggunaan Quizizz dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Teknologi, Hasil Belajar..

Abstract

The application of technology in learning is a must in today's digital era. Quizizz is an application that can be used as a learning medium. An application called Quizizz allows teachers to create interactive quizzes and students can access these quizzes online. The purpose of this study is to examine the use of the Quizizz application as a learning medium in the digital era. The method used in this research is library research by collecting and evaluating sources related to the use of the Quizizz application in learning. The results of this study indicate that the use of the Quizizz application as a learning medium in the digital era can improve teacher evaluation abilities, speed up the learning process, increase learning motivation, and increase learning efficiency and productivity. Thus, the use of the Quizizz application as a learning medium can bring many benefits in today's digital era. However, careful planning and proper use of the application are required so that the use of Quizizz can provide optimal benefits in learning in the digital era.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Technology, Learning Outcomes.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat di era digital saat ini juga telah mengubah sistem pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital sebagian besar telah menggantikan pendidikan tradisional, karena siswa sangat diuntungkan oleh teknologi yang dimasukkan ke dalam kegiatan belajar mengajar. Kecanggihan teknologi dalam segala hal telah mengubah cara orang berkomunikasi satu sama lain. Dan juga dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran kini didominasi oleh aplikasi virtual yang dapat digunakan untuk berkomunikasi daripada pertemuan tatap muka. Selain itu, pembelajaran di era digital saat ini harus diintegrasikan dengan landasan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan

inovatif. Agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, sistem pembelajaran konvensional harus semakin berkembang dan beradaptasi. Menurut Susilo, Dalam rangka meningkatkan proses dan hasil pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting agar penyajian materi dan informasi menjadi lebih jelas (Susilo, 2020). Dan menurut Pusparini (2020), mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa guna membangkitkan minat belajar dan menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran diharapkan dapat menjaga perhatian siswa, yang akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan aktivitas siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Guru harus mengatasi hambatan untuk menciptakan instruksi online yang menarik, menyenangkan, dan efektif yang memenuhi tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik memiliki sifat intuitif yang menitikberatkan pada partisipasi, korespondensi, dan dapat mendorong kerjasama antar siswa melalui permainan, yang memiliki ciri membangkitkan inspirasi dalam pembelajaran, khususnya kesulitan dan minat (Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 2019).

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sangat penting diterapkan di era digital saat ini. Para pelajar saat ini terbiasa dengan teknologi, karena dapat dengan mudah dalam mengakses informasi dari berbagai sumber. Oleh karena itu, seorang guru perlu memanfaatkan teknologi yang dapat menciptakan metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat mengkoordinasikan pertimbangannya untuk menghasilkan inspirasi belajar yang secara tegas mempengaruhi keaktifannya dalam memperoleh hasil belajar yang ideal. Oleh karena itu, untuk menjawab tantangan dalam media pembelajaran berbasis digital harus digunakan untuk mendorong terciptanya media pembelajaran yang inovatif, efisien dan efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi (Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, 2019). Media pembelajaran dibutuhkan oleh pengajar sebagai alat untuk menyampaikan materi. Pengirim menggunakan media pembelajaran sebagai saluran untuk mengirimkan pesan kepada penerimanya sehingga dapat menarik perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama dari mereka, sehingga memudahkan proses pembelajaran (Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., 2010).

Salah satu jenis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi berbasis online untuk kebutuhan pembuatan kuis via online dan dinamis yang dapat diakses oleh para siswa melalui perangkat komputer dan smartphone. Dalam pembelajaran di era digital, penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar dan juga memperkuat hasil pembelajarannya. Quizizz juga dapat mempermudah proses penilaian dan memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran, khususnya untuk menilai tingkat pemahaman siswa sekaligus memperoleh materi yang disampaikan oleh para pendidik. Dan juga terdapat berbagai fitur, termasuk peringkat, mode multiplayer, dan integrasi dengan aplikasi pembelajaran lainnya (Agustinaria, 2022). Menurut Setiawan, Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang menyenangkan dan interaktif berdasarkan game online yang mudah diakses oleh siswa. Guru juga dapat memantau proses dan melihat serta menilai hasil kuis yang telah diselesaikan siswa (Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, 2019).

Dengan demikian, dalam jurnal ini penulis ingin membahas lebih dalam tentang aplikasi quizizz, pemanfaatan aplikasi quizizz, media pembelajaran, dan pemanfaatan

aplikasi quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital. Karena dengan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman materi, dan semangat belajar yang berdampak positif bagi keaktifan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal di era digital. Oleh karena itu, penelitian tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital sangat relevan dan perlu dilakukan untuk memberikan solusi dan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan studi literatur dengan mencari data dan informasi dari jurnal, buku, dan internet untuk memudahkan dalam penemuan data dalam menghasilkan penelitian yang baik. Metode ini memudahkan peneliti untuk penyelesaian masalah penelitian dikarenakan sumbernya ada dan kredibel. Dalam metode penelitian ini langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyiapkan alat yang dibutuhkan, yang kedua adalah membuat bibliografi kerja, lalu yang ketiga adalah penjadwalan waktu, dan yang terakhir berupa membaca dan menulis catatan penelitian. Peneliti dapat melakukan proses seleksi, filter, dalam menyaring data yang didapatkan untuk kemudian mencocokkannya dengan topik penelitian yang dibuat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

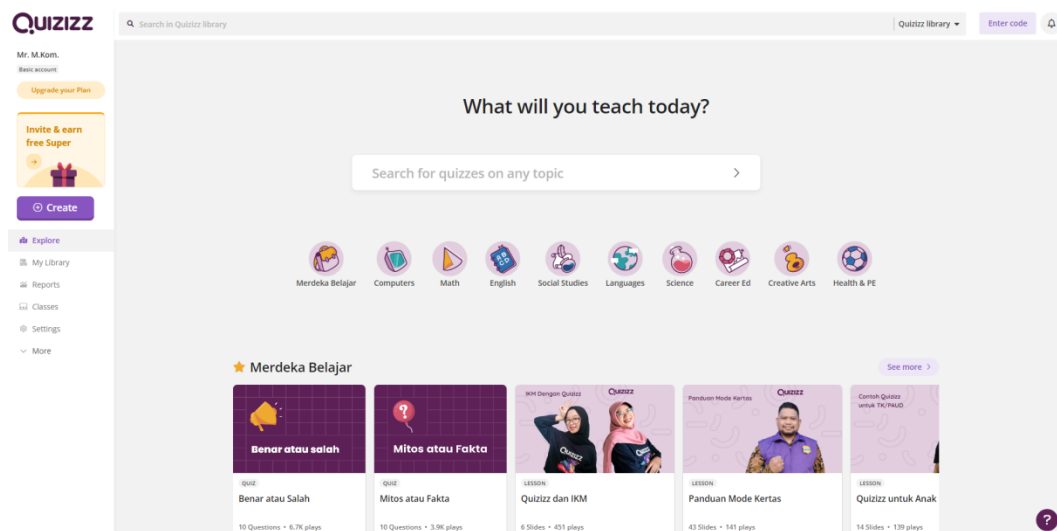
1. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz adalah platform pembelajaran online yang dirancang untuk memudahkan guru dan siswa dalam membuat dan mengambil kuis online. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu guru dalam membuat kuis interaktif, seperti kemampuan untuk menambahkan gambar dan video, mengatur waktu kuis, dan melacak perkembangan siswa. Oleh karena itu aplikasi quizizz menjadikan belajar menyenangkan dan kolaboratif. Siswa dapat belajar sambil bermain, dan media tersebut juga dapat membantu siswa menjadi lebih kompetan. Saat menggunakan Quizizz, kegiatan belajar tidak terasa membosankan. Selain itu, aplikasi Quizizz berisi game edukasi yang dapat sangat membantu pembelajaran secara signifikan (Anggia, S. P., & Musfiroh, 2014). Proses pembelajaran sering diukur atau dievaluasi dengan aplikasi ini. Ada berbagai macam soal di dalam aplikasi Quizizz yang bisa diselesaikan oleh siapa saja, dan pengguna juga bisa membuat soal sendiri. Pertanyaan bisa berbentuk pilihan ganda, polling, atau esai, dan pengguna juga dapat membuat pertanyaan dengan gambar sebagai jawabannya. Mereka juga dapat menambahkan video dan gambar ke pertanyaan. Ada pengatur waktu yang memungkinkan Anda menyelesaikan setiap pertanyaan dalam jumlah waktu yang berbeda tergantung seberapa sulitnya. Berikut beberapa keuntungan penyajian soal dalam bentuk permainan untuk pembelajaran: 1) Melibatkan semua siswa dalam pembelajaran; 2) Mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi siswa; 3) Berfungsi sebagai alat terapi untuk mengatasi kesulitan belajar; 4) Menerapkan peran atau profesi tertentu; 5) Meningkatkan kreativitas siswa.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz berpotensi untuk melatih siswa dalam manajemen waktu yang efektif, meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran daring, serta mendorong untuk lebih berhati-hati dan tenang saat mengerjakan soal atau kuis. Jika disiapkan dengan tepat dan sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik pembelajaran, aplikasi Quizizz sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru selama proses pembelajaran. Quizizz memiliki game yang kompetitif. Guru di seluruh dunia telah menggunakan aplikasi ini secara ekstensif untuk kegiatan belajar seperti membuat kuis online (Basuki, Y., & Hidayati, 2019). Siswa dapat menggunakan Quizizz untuk menjawab pertanyaan yang disiapkan guru, melacak kemajuan mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan mengikuti kuis online berkali-kali, yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran aktif dan interaktif (Zhao, 2019).

Quizizz adalah aplikasi yang menyenangkan dan berguna untuk mengelola studi Anda sendiri. Siswa dapat mengevaluasi kemajuan mereka dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk mereka dalam belajar mandiri. Karena dapat meningkatkan aspek verbal dan visual, pembelajaran berbasis permainan berpeluang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif (Dewi, 2018). Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, quizizz juga dapat dipergunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Quizizz adalah game dengan fitur seperti musik, avatar, dan tema yang meningkatkan proses pembelajaran tetap menghibur. Selain itu, Quizizz mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan membiarkan mereka bersaing satu sama lain.



Gambar 1 Tampilan halaman admin Quizizz

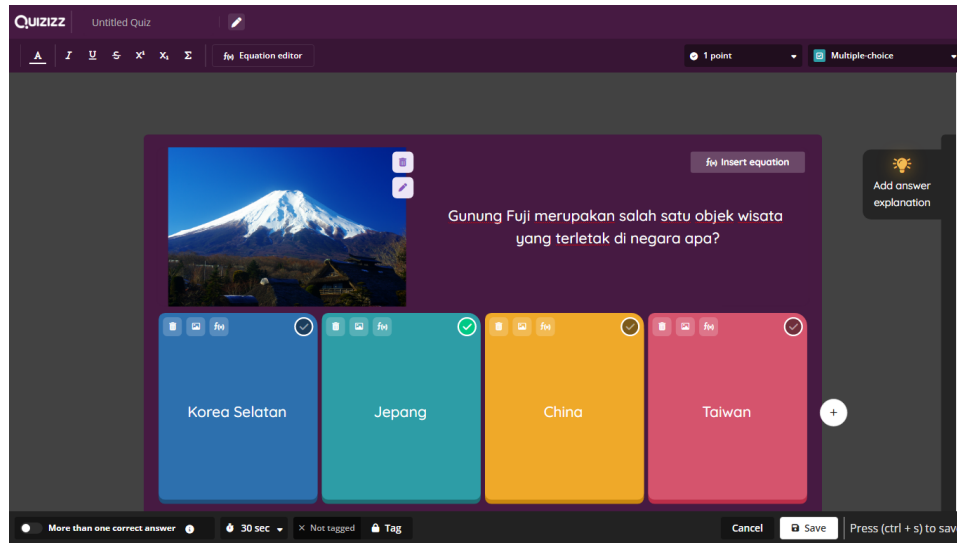
Aplikasi Quizizz memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) Memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang diinginkan; 2) pendidik dan peserta didik dapat langsung mengukur kemampuannya dengan menggunakan poin atau skor yang diterimanya; 3) ketika siswa ketinggalan kuis, mereka dapat segera melihat jawaban yang benar, memungkinkan mereka untuk memperbaiki hasil belajarnya secara mandiri; 4) Di akhir kuis, akan muncul pertanyaan ulasan untuk mengulas jawaban yang dipilih saat kuis; 5) Instruktur dapat secara acak memilih soal latihan yang dirancang untuk mencegah kemungkinan kecurangan. Setelah membahas kelebihan aplikasi Quizizz, kami juga akan membahas kekurangannya, yang antara lain adalah sebagai berikut: 1) Saat mengakses aplikasi Quizizz, kendala jaringan yang berubah dari waktu ke waktu bisa

menjadi masalah besar. 2) Siswa dapat membuka tab baru di perangkatnya, artinya mereka dapat mencari jawaban menggunakan akun lain. Ini sulit bagi guru untuk melacak. 3) Siswa akan kehilangan rangking teratasnya seiring berjalannya waktu atau karena tidak mengatur waktunya dengan baik. 4) Siswa yang datang terlambat tidak dapat langsung mengejar (Shita Krisnasari, Dede Suhermah, 2022).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai peluang pembelajaran dan pengembangan yang signifikan di era digital. Dengan adanya media pembelajaran digital ini memberikan kemajuan pembelajaran yang berbeda, dimana pembelajaran dan penilaian biasa yang membosankan akan tergantikan dengan membiasakan diri menggunakan media terkomputerisasi yang dipandang lebih masuk akal dan tidak dibatasi oleh keberadaan. Media pembelajaran yang tepat merupakan aspek yang sangat penting bagi siswa dan guru untuk membantu hasil pelatihan. Fungsi dari media pembelajaran sebagai sarana mendekatkan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diatur oleh seorang guru untuk mengevaluasi dan memperhitungkan bagaimana pembelajaran berkembang. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran di era digital lahir sebagai akibat dari arus lain perkembangan teknologi yang dibawa oleh pesatnya globalisasi. Karena aplikasi Quizizz tersedia secara online, maka dapat digunakan dengan mudah asalkan tersedia akses internet yang memadai. Aplikasi Quizizz juga memiliki manfaat yang dapat diterapkan dengan mudah pada materi evaluasi pembelajaran maupun media pembelajaran. Misalnya, ada data dan perhitungan statistik tentang kinerja siswa yang dapat menggambarkan seberapa baik siswa memahami materi dan nantinya akan digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Akibatnya, pengalaman belajar siswa dan evaluasi guru bermanfaat.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz di era digital yakni; 1) Meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa, Quizizz membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Kuis interaktif yang disajikan dalam aplikasi ini dapat membantu memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk mengelola pembelajaran mereka sendiri, dengan cara yang tidak selalu mungkin dalam pembelajaran konvensional. 2) Meningkatkan kemampuan evaluasi guru, yang dapat membantu guru untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara lebih efisien. Guru dapat dengan mudah melihat hasil kuis secara real-time dan menentukan area yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan lebih baik. 3) Meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, Quizizz dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat komputer atau smartphone. Oleh karena itu, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran. Dalam era digital yang semakin berkembang, aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran menjadi sangat penting. 4) Meningkatkan motivasi belajar, Quizizz menyediakan fitur peringkat yang memotivasi siswa untuk mencoba lebih keras dalam menjawab pertanyaan. Siswa dapat melihat peringkat mereka sendiri, dan bersaing dengan teman-teman mereka. Hal ini memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih serius dan fokus. 5) Meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran, Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini juga memungkinkan guru untuk mengintegrasikan materi pembelajaran dengan mudah dengan aplikasi pembelajaran lainnya, seperti Google Classroom. Ini memungkinkan guru untuk

mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran (Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, 2020).



Gambar 2 Tampilan kuis pada quizizz

Menurut Gagne, media pembelajaran khususnya dalam berbagai komponen di lingkungan siswa yang dapat mendorong pembelajaran. Sebaliknya menurut Briggs, media pembelajaran adalah benda nyata seperti buku, video, dan animasi yang digunakan untuk menyajikan informasi dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Suatu barang yang berfungsi sebagai pengantar informasi oleh pengirim kepada penerima dikenal sebagai media pembelajaran karena merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan pengetahuan siswa serta mengawali suatu proses pembelajaran (Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., 2010). Menurut definisi media pembelajaran, media pembelajaran adalah benda nyata yang digunakan siswa dan guru untuk belajar. Hal ini dapat menimbulkan interaksi sosial yang mendorong minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya. Selain itu, meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk kepentingan siswanya merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi dan strategi pembelajaran secara efektif. Menurut Sumiharsono dan Hasanah, pemanfaatan media pembelajaran akan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajarnya. Prestasi belajar siswa diharapkan akan meningkat ketika mereka termotivasi untuk belajar dari diri sendiri dan antusias dalam belajar. Karena mereka berpartisipasi dalam kegiatan seperti mengamati, memerankan, dan sebagainya, selain menerima instruksi dari instruktur, siswa yang menggunakan media pembelajaran juga menjadi peserta aktif dalam penyelidikannya sendiri. Untuk memperoleh pengetahuan dan data. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membiasakan siswa dengan akhlak yang lurus, jujur, dan rajin, serta akhlak lain yang bermanfaat bagi mereka di masa depan (Sitorus, D. S., & Santoso, 2022). Untuk membantu guru dan siswa dalam mengatasi hambatan belajar, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan khusus mereka. Seorang guru

harus mampu memilih, memanfaatkan, dan membuat media pembelajaran baru sehingga yang telah dipilih dapat mendukung proses pembelajaran.

2. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai Media Pembelajaran di Era Digital

Pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital berdampak positif bagi guru dan siswa. Karena dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran tersebut memudahkan guru dalam menggunakannya dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi Quizizz memiliki beberapa fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik karena menciptakan suasana baru dan menciptakan materi yang mudah dipahami dan dapat berkontribusi dalam pengembangan pemahamannya di era digital dengan memasukkan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil yang dapat dicapai adalah lebih besar siswa lebih terlibat.

Saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa di kelas dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Quizizz, media pembelajaran berbasis game dan kuis, menjadi salah satu pilihan. Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan, Quizizz menempatkan beberapa aktivitas permainan di kelas, menjadikannya kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk bersaing satu sama lain, yang mendorong siswa untuk mengambil bagian dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Agar siswa mengalami perkembangan pembelajaran di era digital, kami juga membantu mereka dalam meningkatkan apresiasi mereka terhadap upaya pembelajaran, motivasi belajar, partisipasi kegiatan, dan prestasi akademik. Quizizz juga dikenal sebagai media pembelajaran berupa permainan interaktif yang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik dengan mudah. Rosy (2020) mengatakan bahwa quizizz adalah media pembelajaran berbasis game edukasi yang terdapat kuis di komputer atau perangkat lain yang saling terhubung satu sama lain dengan warna dan gambar yang berbeda. Ini dapat digunakan dalam post-test, pretest, atau pelatihan untuk melihat seberapa baik siswa memahami suatu pelajaran. Menurut Mei dan Adam (2018), quizizz adalah game kelas belajar untuk latihan bersama yang bisa diakses oleh banyak pemain di PC, tablet, atau ponsel. Oleh karena itu, Quizizz merupakan sarana pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dapat diakses dengan mudah di smartphone, tablet, dan komputer. Ini juga dapat digunakan sebagai alat pelatihan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi. Aplikasi quizizz memberikan berbagai kemudahan dalam mengeloka materi serta kuis yang dibangun sehingga dapat digunakan sebagai sarana bagi para pendidik dalam menciptakan berbagai macam kegiatan yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan peningkatan siswa, penyajian dalam aplikasi quizizz yang kaya akan keseruan dan keceriaan Hal-hal yang menjadi daya tarik dan pendukung utama bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Quizizz sangat mudah digunakan untuk siswa dan guru, dan memiliki beberapa pilihan jawaban yang memudahkan untuk menjelaskan tujuan pembelajaran. Segera diisi dengan jawaban latihan yang tepat sehingga guru dan siswa dapat langsung menilai seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan. Pertanyaan juga dapat diubah agar sesuai dengan kebutuhan guru atau siswa. Setiap pengguna baru atau pendatang baru harus mendaftar dan membuat akun untuk mengoperasikan atau mendapatkan keuntungan dari aplikasi ini. Hal ini dilakukan agar pengguna lebih mudah mengakses berbagai fitur aplikasi.

Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Bentuk tampilan aplikasi berkontribusi dalam pembentukan ingatan siswa dan dapat merangsang otak kanan dalam kemampuannya mengolah informasi. Media ini juga berkontribusi pada salah satu tujuan pembelajaran bagian akhir yaitu mengingat apa yang sudah dipelajari. Aplikasi atau media Quizizz juga dapat menjadi salah satu alternatif yang akan meningkatkan atau menambah kreatifitas para pendidik, mempermudah dalam mempersiapkan pelajaran, dan menghemat banyak waktu karena para pendidik tidak perlu lagi menulis atau menggambar seperti cara tradisional sebelum digital. Dan juga Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena memiliki beberapa keunggulan, di antaranya: 1) Interaktif dan Menarik. Quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat membuat kuis yang menarik, yang dapat membuat siswa dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan. Fitur peringkat di Quizizz juga memotivasi siswa untuk mencoba lebih keras dalam menjawab pertanyaan. 2) Mudah diakses. Quizizz dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat komputer atau smartphone. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran. 3) Evaluasi Pembelajaran yang Mudah. Dengan aplikasi Quizizz, guru dapat dengan mudah mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan atau diajarkan. Guru dapat melihat hasil kuis secara real-time, dan dengan demikian, dapat menentukan area yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran. 4) Integrasi dengan Aplikasi Pembelajaran Lainnya. Quizizz juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi pembelajaran lainnya seperti Google Classroom. Ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dan tugas yang terkait dengan materi yang telah dipelajari, serta memudahkan pengiriman hasil kuis dan tugas. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi Quizizz juga dapat memudahkan proses penilaian dan umpan balik kepada siswa. Manfaat penggunaan Quizizz dalam pembelajaran mencakup peningkatan partisipasi siswa, peningkatan motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman materi. Dalam penggunaan Quizizz, siswa dapat belajar sendiri dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dan juga dengan pemanfaatan Quizizz dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memudahkan prosedur penilaian dan umpan balik yang cepat. Namun, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa tantangan. Tantangan tersebut meliputi kesulitan dalam memastikan siswa fokus dan disiplin saat menggunakan aplikasi, kecenderungan siswa untuk mencari jawaban di luar materi yang disajikan, dan kemungkinan terjadinya kesalahan teknis dalam penggunaan aplikasi. Untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa saran yang dapat diambil. Pertama, guru perlu memberikan pengarahan dan pengawasan yang cukup terhadap siswa saat menggunakan aplikasi. Kedua, guru dan siswa harus bekerja sama secara efektif dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran. Ketiga, perlu dilakukan pengembangan materi dan kuis yang relevan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di era digital ini.

D. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran di era digital dapat memberikan banyak manfaat yang signifikan bagi siswa dan guru. Aplikasi ini dapat membangun proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga dapat dilakukan dengan lebih efisien dan aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Dengan adanya manfaat dari aplikasi Quizizz, tidak mengherankan bahwa aplikasi Quizizz semakin banyak digunakan oleh para pendidik di era digital.

Dan juga aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dalam pembelajaran di era digital. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan kemampuan evaluasi guru, mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta meningkatkan efisiensi dan produktivitas pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat membawa banyak manfaat di era digital. Oleh karena itu, pendidik dapat mempertimbangkan untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

E. REFERENSI

- Agustinaria. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Kompasiana*.
- Anggia, S. P., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif. *Jurnal LingTera*.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! atau Quizizz: Perspektif Siswa. *ELLIC*.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Julianto, J. ANALISIS INVESTASI DALAM MEMPREDIKSI PERGERAKAN HARGA BITCOIN DENGAN MENGGUNAKAN RECURRENT NEURAL NETWORK PADA PLATFORM INDODAX. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 8(2), 136-147.
- Julianto, J. (2023). Pemanfaatan Sistem Aplikasi Audacity Dalam Pembuatan Seni Teater Drama Pada SMA Negeri 1 Tumbang Titi. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 7(1), 71-74.
- Julianto, J. (2023). Literasi Terhadap Teknologi Mata Uang Digital (Cryptocurrency) Pada Pendengar Setia Radio Prokom FEBI IAIN Pontianak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2), 97-107.
- Julianto, J. (2023). ANALISIS SISTEM PADA NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) DAN PERKEMBANGANNYA DALAM DUNIA BISNIS. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 3(1), 50-75.

- Julianto, J., & Tezar, M. (2022). Pemanfaatan Sistem Informasi Pada Aplikasi Ometv Sebagai Sarana Dalam Membantu Pembelajaran, Penguasaan, Dan Pengembangan Bahasa Asing. *JURSIMA (Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen)*, 10(3), 1-8.
- Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & R. (2010). *Media Pendidikan*. Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusaintek FMIPAUNIMUS*.
- Shita Krisnasari, Dede Suhermah, I. L. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Zhao, F. (2019). Menggunakan quizizz untuk mengintegrasikan aktivitas multipemain yang menyenangkan di kelas akuntansi. *Jurnal Internasional Pendidikan Tinggi*.