

Pemanfaatan Kuis Interaktif Tebak Majas Berbasis Quizizz sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi di Kelas VIII

Muhammad Faishol Rodli¹

Nazla Maharani Umayya²

^{1,2}Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Corresponding author:

Muhammad Faishol Rodli

¹rodlifaishol@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media quizizz dalam pembelajaran puisi untuk siswa kelas VIII SMPN 37 Semarang. Dalam artikel ini menyajikan sebuah pendekatan inovatif yang memadukan teknologi dengan materi kurikulum yang tradisional. Dalam konteks ini, artikel ini membahas bagaimana integrasi Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta memajukan keterampilan kritis mereka. Dengan fokus pada interaktivitas, umpan balik instan, dan keterukuran kemajuan individu, pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga memungkinkan guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Permasalahan utama adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi puisi. Metode penelitian melibatkan implementasi quizizz sebagai alat bantu interaktif dalam pembelajaran, dengan fokus pada kuis online yang mendukung pemahaman puisi. Hasil temuan menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap puisi melalui penggunaan quizizz.

Kata Kunci: *penerapan media; bahasa Indonesia; pembelajaran; media Quizizz*

Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan, input pendidikan adalah sesuatu yang diperlukan atau dibutuhkan oleh lembaga/institusi pendidikan untuk keberlangsungan proses pendidikan (Muliya, 2022:2). Yang termasuk dalam input pendidikan ini adalah sumber daya pendidikan (peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan serta sarana dan prasarana), perangkat lunak (administrasi pendidikan dan program pendidikan), dan juga harapan-harapan yang tertuang dalam visi dan misi lembaga pendidikan. (Kementerian Pendidikan Nasional). Output tidak akan pernah lepas dari penilaian dan evaluasi, penilaian atau evaluasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan secara kontinyu. Indikator keberhasilan bukan merupakan sesuatu yang harus dicapai oleh anak, sehingga guru mencatat perkembangan anak sesuai apa yang ditemukan atau dilihat. Hal ini sesuai dengan pendapat Mansur, yang menyebutkan bahwa penilaian autentik bukan mengahakimi anak, tetapi untuk mengetahui perkembangan pengalaman anak. Efektifitas pendidikan dapat dilihat dan diukur dari seberapa tinggi kualitas input, proses, dan outputnya

Pendidikan modern menuntut adanya integrasi teknologi untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Beragam metode digunakan oleh pendidik untuk mencapai

tujuan ini. Salah satu metode yang digunakan oleh peneliti adalah penerapan media Quizizz Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung (Mulyani, 2022:5). Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Quizizz adalah platform yang mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai pembelajaran yang modern, dengan beragam konten menarik yang tersedia baik di web maupun aplikasi. Quizizz sangat cocok diterapkan oleh pendidik dalam berbagai mata pelajaran, seperti penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi untuk siswa kelas VIII C. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan, (Pramana Putra, 2021, b. 109)

Dalam konteks ini, penggunaan media Quizizz menjadi sangat relevan dalam pembelajaran. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara mengatasi tantangan dalam memahami puisi melalui penerapan media Quizizz. Guru menjadi pondasi terkuat untuk menciptakan kenyamanan dan keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar. Siswa mampu memiliki pengalaman belajar yang spesifik terbentuk dari guru yang mampu menjadi fasilitator (Prasasty & Utaminingsy, 2020). Guru harus profesional dalam proses pembelajaran agar dapat membentuk generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi persaingan global (Suwiti, 2022). Jika guru menggunakan model pembelajaran yang menarik dan sarana serta prasarannya memadai, peserta didik akan belajar dengan baik. Hal ini akan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, merasa nyaman, dan terhindar dari rasa bosan (Artawan et al., 2020).

Dengan hal itu, diharapkan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan antusias. Selain itu, diharapkan bahwa penerapan media Quizizz akan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap puisi. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dalam dunia pendidikan, mutu dipahami dan diartikan sebagai program atau hasil dari manajemen pendidikan yang bertujuan untuk memenuhi harapan pelanggan pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat atau dunia kerja (Manajemen Mutu Perguruan Tinggi, Marzuki Mahmud, 2012: 5). Media pembelajaran digital, seperti Quizizz, telah menjadi alat populer dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pendekatan pembelajaran tradisional perlu disesuaikan dengan tuntutan zaman. Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran puisi untuk siswa kelas VIII-C SMP N 37 Semarang menawarkan beragam manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat retensi informasi, dan mengembangkan keterampilan kritis mereka. Dengan platform interaktif seperti quizizz, guru dapat memberikan umpan balik secara instan, melacak kemajuan individu, dan menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih dinamis, memfasilitasi diferensiasi pembelajaran, dan mempromosikan kemandirian dalam proses pembelajaran mereka.

Penerapan teknologi dalam pendidikan telah menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini (Sitaman Said, 2023:1). Dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk terus berkembang dan dapat mengikuti

perkembangan bidang lainnya. Penggunaan teknologi memberikan dampak positif dan negative (Ambarwati et al., 2022). Dalam konteks ini, penggunaan media Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif menawarkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam materi puisi untuk kelas 10. Dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat, integrasi quizizz dapat menjadi solusi efektif untuk memotivasi siswa, mengoptimalkan pemahaman konsep, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berdaya tarik. Melalui kuis interaktif, umpan balik langsung, dan kemungkinan personalisasi pembelajaran, quizizz membuka peluang baru bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Teknologi pendidikan diciptakan untuk memecahkan permasalahan belajar dengan cara memfasilitasi dan memberikan alternatif serta inovasi baru di dunia pendidikan, sehingga dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pendidikan (Salsabila et al., 2021). Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang penerapan media quizizz dalam pembelajaran puisi menjadi krusial untuk menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi informasi yang terus berkembang.

Perkembangan teknologi telah mengubah perkembangan pendidikan, dengan memunculkan inovasi baru yang menuntut integrasi inovatif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran puisi untuk siswa kelas 10 tidak terkecuali dari transformasi ini. Penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran memungkinkan pengembangan konsep belajar di luar pendekatan tradisional, khususnya dalam mengajar puisi kepada siswa kelas 10. Siswa yang akrab dengan teknologi cenderung lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen digital, sehingga penerapan quizizz dapat menjadi kunci dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan pendidikan dan teknologi ke depan.

Adanya teknologi memberikan peluang untuk memperluas dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik, disamping teknologi memberikan dampak positif dan negatif, juga memberikan tantangan tersendiri, terutama dalam bidang pendidikan (Sinaga, 2023). Penelitian mengenai penerapan media quizizz pada pembelajaran teks kelas X adalah penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz adalah sebuah web tool yang memungkinkan mengkombinasikan belajar dengan permainan interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membuat belajar lebih menarik. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi diperoleh hasil positif. Nur Zamidar, pada penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh". Kemudian contoh penelitian terdahulu yang searah dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh SMAN 3 Nganjuk, yang menunjukkan bahwa penggunaan quizizz dalam pembelajaran MIPA pada siswa kelas X sebagai alternatif pilihan terbaik dalam aplikasi mobile dan situs web melalui browser di komputer (Addin & Palupi, 2021: 381) dengan judul penelitian "Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN". Dari beberapa rujukan penelitian yang dicantumkan, pada penelitian sedikit berbeda dalam pembahasan yang dituliskan. Dalam penelitian ini guru hanya memasuki kelas dengan satu kali pertemuan 3x40 menit. Sedangkan pada beberapa rujukan dilakukan tindakan kelas dengan beberapa pertemuan untuk mengimplementasi penerapan quizizz dalam pembelajaran.

Metode

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan

menjelaskan secara detail permasalahan yang diteliti dengan menggunakan kata-kata atau deskripsi (Hardani et, 2020:94). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara detail bagaimana media quizizz diterapkan dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII-C SMA N 37 Semarang. Ruang lingkup atau objek penelitian adalah penerapan media quizizz dalam pembelajaran puisi kelas VIII.

Fokus penelitian adalah untuk menggali efektivitas dan pengaruh penggunaan media quizizz dalam mencapai pemahaman dan pengertian siswa terhadap teks Puisi. Tempat penelitian dilakukan di kelas VIII-C SMP N 37 Semarang dengan jumlah siswa 30. Bahan utama penelitian ini adalah aplikasi media quizizz dengan materi teks puisi yang diajarkan kepada siswa kelas VIII-C. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan siswa terhadap media quizizz, observasi dilakukan untuk mengamati langsung proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mencatat hasil quiz dan interaksi di media quizizz. Teknik analisis data dilakukan dengan mencari pola dari data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data disusun ke dalam kategori meliputi keaktifan siswa, kreatifitas siswa, tingkat berpikir siswa dan keberhasilan penerapan media quizizz.

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2024 pada kelas VIII-C SMP N 37 Semarang. Penerapan melalui beberapa tahapan yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan yang pertama yaitu tahap persiapan, penelitian melakukan observasi di SMA N 11 Semarang dengan menanyakan karakteristik siswa, kebutuhan siswa, dan cara belajar siswa pada wali kelas VIII-C. Setelah mendapatkan hasil observasi kelas kemudian menentukan tujuan dari penelitian, merencanakan, mengidentifikasi, dan menganalisis terhadap permasalahan dalam pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti menyiapkan media quizizz dengan metode soal pilihan ganda untuk mengukur ketercapaian siswa pada materi teks puisi.

Selanjutnya, peneliti menentukan tanggal dan teknis untuk pelaksanaan kegiatan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan, setelah seluruh tahapan persiapan selesai dilaksanakan, tahapan selanjutnya adalah penerapan media quizizz pada kelas VIII-C SMP N 37 Semarang dengan pertemuan 3x40 menit atau 3 jam pelajaran. Penerapan ini dilakukan di ruang kelas VIII-C dengan keterlibatan 29 siswa yang hadir. Tahap ketiga yaitu evaluasi, peneliti melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi terkait penerapan media quizizz yang dilakukan dengan cara memberi angket ketercapaian pembelajaran pada siswa melalui google form untuk melihat sejauh mana perkembangan siswa dalam pembelajaran teks puisi dan penerapan media quizizz. Selama pembelajaran juga dilakukan pengamatan apakah capaian pembelajaran dan target dari pelaksanaan ini sudah tercapai untuk sekaligus membahas tentang kendala- kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaan.

Pengenalan materi siswa kelas VIII-C SMP N 37 Semarang terlibat aktif dalam pembelajaran teks puisi melalui media quizizz. Dalam hal tersebut peserta didik mampu memenuhi capaian tujuan yang telah direncanakan oleh pendidik. Siswa yang terlibat aktif berjumlah 30 dari 30 siswa dalam kelas VIII-C SMP N 37 Semarang. Selain itu siswa mendapatkan pengalaman dan peningkatan pemahaman dalam penggunaan media quizizz. Hal yang didapatkan oleh siswa setelah penerapan media quizizz antara lain kreativitas siswa, keaktifan siswa.

Kreativitas dalam pembelajaran yang didapatkan siswa dalam menggunakan media quizizz memberikan ruang bagi kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara interaktif. Kemungkinan untuk mengekspresikan pemahaman mereka melalui media digital ini meningkatkan aspek kreativitas dalam proses belajar. Pada hasil penelitian juga menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini karena quizizz memberikan ruang untuk siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang sudah ditentukan. Dengan adanya media quizizz, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan secara dinamis, sehingga memperkuat partisipasi mereka dalam memahami teks puisi yang diajarkan.]

Selanjutnya, dalam penyelesaian masalah yang berbasis soal siswa mendapatkan kemampuan berpikir kritis dalam penerapan media quizizz materi teks puisi. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memancing pemikiran analitis dan evaluatif, siswa dihadapkan pada tantangan berpikir secara mendalam dalam menganalisis teks puisi yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan hal itu, penerapan media quizizz dapat dikatakan berhasil dalam Tingkat keberhasilan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran teks puisi pada kelas VIII-C SMP N 37 Semarang dapat meningkatkan tingkat keberhasilan siswa. Interaksi yang dihasilkan dari platform ini memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman siswa, memungkinkan guru untuk melacak perkembangan belajar mereka secara real-time.

Selain keberhasilan dalam membuat siswa lebih aktif dan kreatif, penerapan quizizz juga berhasil dalam ketercapaian belajar siswa yang ditandai oleh nilai asesmen formatif. Untuk mengetahui hasil yang mendalam mengenai penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII, disajikan tabel mengenai ketuntasan siswa terhadap penerapan media quizizz yang berbasis teknologi dan konvensional atau secara tertulis.

Tabel 1. Ketuntasan Siswa.

Keterangan	Jumlah Siswa yang Nilainya Mencapai KKM	Jumlah Siswa yang Nilainya di Bawah KKM
Pembelajaran tidak menggunakan media quizizz	12	18
Pembelajaran menggunakan media quizizz	27	3

Pada tabel 1. terdapat pembelajaran yang tidak menggunakan media quizizz hanya 15 siswa yang nilainya mencapai KKM. Sedangkan siswa yang dibawah KKM justru lebih banyak. Berbeda dengan pembelajaran ketika menggunakan media quizizz, jumlah siswa yang mencapai KKM 30 siswa dan siswa yang nilainya dibawah KKM hanya 3 siswa. Artinya, penerapan media quizizz yang diimplementasikan oleh guru dapat berpengaruh baik dalam hal peningkatan nilai akademik.

Pembahasan

Hasil penelitian dalam penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks puisi bahwa penelitian sudah diimplementasikan yang diikuti oleh 36 siswa. Persiapan penerapan media quizizz yang dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia sudah berjalan dengan baik dalam aspek konsep, pembuatan soal, dan pembuatan materi. Penerapan media ini sejalan dengan (Addin & Palupi) dengan judul penelitian "Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN". Dalam penelitian yang dilakukan oleh Addin & Palupi berkaitan dengan penelitian penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks puisi yang sama-sama membahas mengenai hasil penerapan quizizz untuk tindakan pembelajaran di kelas.

Dari analisis terhadap wawancara yang diperkuat dengan beberapa jurnal yang relevan, maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks puisi kelas VIII-C SMP N 37 Semarang pengaruh Penggunaan. Secara garis besar, penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi kelas VIII-C SMP N 37 Semarang. Jika dilihat dari hasil yang ditunjukkan oleh siswa melalui data observasi kelas yang diperkuat dengan dukungan dari beberapa jurnal yang relevan. Penggunaan media quizizz yang ditunjukkan oleh beberapa jurnal sudah memenuhi kriteria terkait dengan ketercapaian tujuan penelitian ini.

Dengan penggunaan media quizizz ini dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat bagi siswa yang dapat peneliti rangkum yaitu terdapat peningkatan keaktifan siswa, kreatifitas siswa, peningkatan hasil belajar, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berpikir kritis. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran Dimana saja dan kapan saja, baik langsung maupun daring.

Selain berbagai manfaat yang diperoleh siswa maupun guru, terdapat juga berbagai kemudahan yang ditimbulkan dengan penggunaan media quizizz. Beberapa kemudahan lainnya yaitu mudah dalam penginstalan pada smartphone maupun PC atau Laptop dan kemudahan dalam pengelolaan aplikasi. Selain itu, dengan penggunaan media quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, tidak dapat dibatasi ruang dan waktu, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik dengan menggunakan video, musik, games, gambar dan animasi.

Pembahasan menekankan pentingnya pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Implikasi dari hasil ini adalah perlunya integrasi media digital seperti quizizz dalam strategi pembelajaran untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang lebih cenderung responsif terhadap teknologi, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh di era digital saat ini. Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada aspek pengembangan konten kuis yang lebih spesifik dan penyesuaian strategi pembelajaran berbasis quizizz untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Namun dalam penerapan media quizizz terdapat

kelebihan dan kekurangan dalam penerapan media quizizz

Kelebihan penerapan quizizz. 1) Relevansi praktis hasil penelitian memberikan wawasan yang relevan dan langsung dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran teks puisi untuk siswa kelas X, memberikan panduan yang berguna bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan. 2) Kontribusi terhadap literatur. Temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada literatur pendidikan mengenai efektivitas penggunaan media quizizz dalam pembelajaran, membuka ruang untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. 3) Dukungan bagi inovasi Pendidikan. Pembahasan yang mendalam tentang manfaat penggunaan quizizz dapat mendorong inovasi dalam praktik pembelajaran, merangsang pengembangan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif. 4) Mendorong pemikiran kritis Hasil penelitian ini dapat merangsang pemikiran kritis dalam mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, memperluas pandangan tentang potensi dan tantangan yang terkait dengan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

Sementara kekurangan pada penerapan media quizizz yaitu, 1) Generalisasi terbatas. Penelitian menunjukkan terbatas pada dua kelompok siswa yang mengalami kendala saat penerapan quizizz saat pembelajaran, hal itu disebabkan karena perangkat yang digunakan tidak mendukung penggunaan quizizz. 2) Pengaruh variabel eksternal. Faktor-faktor eksternal seperti pengalaman sebelumnya dengan teknologi atau dukungan keluarga mungkin mempengaruhi hasil penelitian, namun hal ini tidak sepenuhnya dieksplorasi dalam pembahasan. 3) Keterbatasan Penelitian. Penelitian mungkin tidak mencakup aspek tertentu yang relevan seperti perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional, sehingga pembahasan tidak memberikan gambaran lengkap tentang keefektifan quizizz dalam konteks pembelajaran teks puisi. 4) Suasana kelas terlalu aktif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini memberikan dampak positif bagi siswa karena menjadi lebih aktif, karena saat penerapan quizizz berjalan cukup lama, suasana kelas menjadi ramai dan mengganggu kelas sebelah.

Untuk mengatasi upaya dalam mengatasi kekurangan penerapan media quizizz terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang telah ditemukan. Pertama, mengadakan pelatihan guru untuk memberikan pelatihan yang mendalam kepada guru tentang cara efektif mengintegrasikan quizizz dalam pembelajaran, termasuk strategi penggunaan yang tepat, pemilihan konten yang relevan, dan cara memaksimalkan potensi interaktif dari platform tersebut. Kedua, Pengawasan dan Evaluasi Berkelanjutan yaitu dengan cara melakukan pemantauan terus menerus terhadap penerapan quizizz dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dan merespons secara proaktif dengan melakukan perubahan atau penyempurnaan yang diperlukan. Ketiga, penelitian tindakan yang menggunakan pendekatan penelitian tindakan untuk terus memperbaiki dan mengembangkan strategi penggunaan quizizz berdasarkan umpan balik dan evaluasi dari siswa dan guru, memastikan peningkatan berkelanjutan dalam penerapan teknologi ini. Keempat, kolaborasi dan pertukaran pengalaman untuk mendorong kolaborasi antara guru dan sekolah untuk berbagi pengalaman terbaik dalam menggunakan quizizz, memfasilitasi pertukaran ide dan praktik terbaik guna memperkaya penerapan media tersebut dalam konteks pembelajaran teks puisi kelas VIII.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian Penerapan Media quizizz pada Pembelajaran Teks puisi Kelas VIII-C SMP N 37 Semarang bahwa penggunaan quizizz dalam konteks pembelajaran teks puisi memberikan dampak positif yang signifikan, seperti peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih kuat, dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran teks di kelas VIII-C merupakan sebuah inisiatif yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks puisi. Ketercapaian pembelajaran menggunakan media quizizz juga berpengaruh dalam hal peningkatan nilai akademik siswa yang diuji menggunakan asesmen formatif atau latihan soal yang membandingkan menggunakan media konvensional dan media teknologi quizizz.

Permasalahan utama dalam penelitian ini sudah memenuhi ketercapaian pembelajaran dimana siswa yang menggunakan media quizizz lebih banyak dalam hal ketuntasannya dibandingkan ketika menggunakan media konvensional. Oleh sebab itu quizizz ini dapat berpengaruh dalam tindakan belajar siswa untuk memenuhi ketercapaian pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz membantu siswa dalam memahami materi teks yang lebih efektif dan menyenangkan, yang dapat mengurangi kekurangan pemahaman yang sering terjadi dalam pembelajaran teks.

Penggunaan media quizizz juga dapat membantu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih nyaman, yang akan mempermudah proses belajar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi kekurangan pemahaman yang sering terjadi dalam pembelajaran teks, yang biasanya disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi yang rumit dan banyak. Penggunaan media quizizz juga dapat membantu guru dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang akan mempermudah proses belajar siswa dan mempermudah guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Referensi

- Aini Addin & Palupi. 2021 "Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN" *Jurnal Semadikjar* 4. 2021.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Artawan, P. G. O., Kusmariyatni, N., & Sudana, D. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 452. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29456>
- Mahmud, Marzuki. 2012. *Manajemen Mutu Perguruan Tinggi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Martani, Kristiana. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung". *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang*. Vol. 6 No. 1

- Maulana, Irvan. 2019. "Analisis Metode Card Sort Dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Pendekatan Kognitif". *Jurnal Lughawiyah* , Vol 2 No 1.
- Muliya, M. 2022. Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. Volume 3, Nomor 1. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*
- Muliya, Muliya. 2022. "Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2". *Enggang*. Volume 3, Nomor 1, December 2022
- Pramana Putra, D. 2021. Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108–115.
- Prasasty, N., & Utaminingtyas, S. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 1(1), 57–64. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7932>
- Rukhman, Arief. 2022. "Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi". *Jurnal Pendidikan West Science*. Vol. 01, No. 07, Juli 2022.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Sitaman, Said. Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. Vol. 6, No. 2 Juni 2023 e-ISSN: 2614-6002. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*
- Suci, E. R. M., Japar, M., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Kusa Apati Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 27(1), 8-15. <http://doi.org/10.24114/jpbp.v27i1.18211>
- Suwiti, N. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4), 89–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6204383>
- Zamidar, Nur. 2022. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh"