

BAB II

KAJIAN TEORI DAN JAWABAN TERHADAP RUMUSAN MASALAH NO 1

A. Kajian Teori

1. Media *Quizizz*

a. Pengertian media *Quizizz*

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan media siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran seperti mendorong siswa untuk menulis, aktif menyampaikan pendapat, dan melatih siswa untuk berimajinasi (Arsyad, 2011, hlm.8). Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi penting karena memiliki potensi yang dapat memberikan pengaruh pada minat belajar siswa sekaligus dapat memaksimalkan proses belajar siswa dengan baik. Kaitan antara media dan belajar menurut Jerold (dalam Rohani, hlm.3) bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau kelompok orang (penerima pesan).

Adapun penjelasan Halamik (dalam Arsyad, 2013, hlm.15) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu perantara yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan dari seseorang kepada penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting saat ini, karena dapat menjadi sesuatu yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Adanya penggunaan media pembelajaran juga dinilai dapat memacu semangat serta keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini membuat inovasi terhadap media pembelajaran. Inovasi dalam media pembelajaran salah satunya melibatkan penggunaan teknologi berbasis internet. Banyak bermunculan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu media *quizizz*. Media *quizizz* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai kuis menyenangkan.

Dewi (2019, hlm. 71) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan suatu platform digital untuk membantu siswa memahami suatu yang dibaca dengan cara menyenangkan dengan menggunakan gawainya. Penjelasan lain menurut Budiyono (2021, hlm. 3087) *Quizizz* merupakan sebuah layanan *web online* yang sangat efektif untuk membuat kuis interaktif dan survey digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya untuk penilaian formatif. *Quizizz* merupakan halaman *web* non-berbayar dan terbuka yang memungkinkan kuesioner dalam bentuk pilihan ganda. Sedangkan, Rusmana (2019, hlm.4) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Pemberian kuis merupakan metode untuk melatih siswa merefleksikan materi yang sudah didapatnya, dan juga untuk mengukur pemahaman siswa dalam materi tersebut. Tujuan pemberian kuis dalam pembelajaran merupakan untuk melihat mana yang perlu ditingkatkan dan mana yang perlu dipertahankan pencapaian kompetensi pengetahuan. Penggunaan *quizizz* menstimulus siswa memahami soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media *quizizz* merupakan sebuah platform digital yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Penggunaan media *quizizz* dirasa efektif karena dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang berisi materi pembelajaran. Media *quizizz* membantu siswa menggunakan smartphone secara bermanfaat. Penilaian formatif. dalam pembelajaran juga dapat terbantu dengan adanya penggunaan media *quizizz*.

b. Manfaat media *quizizz*

Menurut Arikunto (dalam Afrillian, 2021, hlm. 3087) pemberian latihan melalui media *quizizz* kepada siswa memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran secara menyeluruh,
- 2) Sebagai penguatan (*reiforcement*) untuk siswa, dengan melihat skor siswa akan termotivasi,
- 3) Usaha perbaikan, dengan melihat umpan balik (*feedback*) yang muncul, siswa akan mengetahui dimana saja kelemahannya,
- 4) Sebagai evaluasi materi mana yang dirasa sulit dan belum dipahami.

Sedangkan manfaat pemberian kuis secara online bagi guru diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan.
- 2) Mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang belum dikuasi oleh siswa.
- 3) Mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan.
- 5) Sebagai diagnosis, dengan mengetahui hasil dari *quiz* ini siswa menjadikan tolak ukur bahan pengajaran mana yang dirasakan sulit.
- 6) Dapat menambah keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi.

Berdasarkan beberapa hal yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media *quizizz* memberikan berbagai dampak positif. Tidak hanya siswa yang merasakan dampak dari penggunaan media *quizizz*, tetapi guru pun dapat merasakan dampak positif dari penggunaan media *quizizz*.

Penggunaan media *quizizz* selain dapat membantu menyampaikan materi, tetapi dapat juga menjadi media untuk mengevaluasi suatu pembelajaran. Beberapa manfaat diatas dapat dirasakan apabila guru dapat menggunakan media *quizizz* secara efektif. Media *quizizz* yang dianggap menyenangkan oleh siswa dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adapun manfaat penggunaan media *quizizz* mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Zhao (2019, hlm.38-39) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Dengan menggunakan *gadget* peserta didik akan lebih memperhatikan seluruh langkah dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*.
- 2) Dalam keadaan pembelajaran daring peserta didik dalam penggunaan media bersifat personal dalam hal ini berada dalam rumah, peserta didik diwajibkan untuk memahami soal tanpa bantuan peserta didik yang lain dengan menggunakan *Quizizz*.
- 3) Peserta didik lebih aktif kembali untuk membuka kembali seluruh catatan dan buku yang mereka miliki, peserta didik juga bisa menjadi lebih teliti karena aplikasi ini mempunyai fitur batasan waktu pada setiap soal.
- 4) Peserta didik merasa penggunaan media *Quizizz* dianggap lebih praktis, menyenangkan dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya.
- 5) Menggunakan *Quizizz* di kelas membuat latihan soal atau ujian menjadi menyenangkan, membantu mereka meninjau materi pelajaran, hal ini dapat merangsang minat mereka dalam belajar.

Pendapat lain terkait dengan manfaat penggunaan media *quizizz* menurut Agustina dan Rusmana (2019, hlm. 5) menyatakan bahwa *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan. Sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas.

Berdasarkan beberapa kelebihan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media *quizizz* memiliki kebermaknaan bagi para siswa. Manfaat yang dapat dirasakan diantaranya dapat membangun sifat kemandirian bagi diri siswa dalam mengerjakan setiap pertanyaan dalam kuis. Karena dikerjakan secara individu maka motivasi belajar yang muncul harus lebih besar berasal dari diri siswa itu sendiri. Siswa tidak dapat mengerjakan secara kerjasama dengan siapapun. Dengan adanya banyak pertanyaan yang ditampilkan dalam kuis membuat siswa dapat meninjau materi pelajaran secara tidak langsung. Apabila siswa merasa senang maka ingatan akan materi pun akan semakin kuat.

c. Kelebihan dan kekurangan media *quizizz*

Beberapa kelebihan dari penggunaan media *quizizz* menurut Kurniawan (2019, hlm. 145) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Lebih efisien karena tidak menggunakan kertas
- 2) Lebih efektif dan praktis dalam merekam jawaban mahasiswa secara otomatis, dan langsung terhitung pada microsoft excel.
- 3) Tidak membosankan, dilengkapi gambar berwarna, dan suara.
- 4) Penggunaan *Quizizz* cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam *Quizizz* dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. (Kurniawan, 2019, hlm.145)
- 5) Memberikan kemudahan tersendiri kepada guru karena guru cukup memindahkan arsip soal yang telah dibuat.
- 6) Menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam memanfaatkan teknologi sebagai penunjang proses kegiatan belajar.
- 7) Menumbuhkan daya saing yang positif pada diri siswa, karena dalam penggunaannya terdapat peringkat berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.
- 8) Menimbulkan motivasi belajar kepada siswa dengan adanya tambahan pemberian *gif* atau *sticker* yang muncul sebagai *reward* apabila siswa berhasil menjawab soal dengan tepat.

Kelebihan dari penggunaan media *quizizz* yang lain disampaikan oleh Budiyo (2021, hlm. 3090) diantaranya :

- 1) Pembelajaran penggunaan *web quiz Quizizz* berbasis presentasi soal sangat menarik, karena memiliki kombinasi antara teks, gambar, animasi dan suara, dapat membuat peserta didik mengkombinasikan alat inderanya untuk menjawab soal.
- 2) Telinga digunakan untuk mendengarkan penjelasan soal yang ada pada *web quiz Quizizz*, juga menggunakan inderamata untuk melihat fakta dari materi yang dipelajari ada pada *web quiz Quizizz*, yang secara tidak langsung bisa mewadahi peserta didik yang mempunyai variasi dalam belajar.

- 3) Media interaktif berbasis multimedia *presentation* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, karena dengan media ini peserta didik diberi kesempatan berpikir mencari jawaban secara mandiri, guru sebagai fasilitator menyediakan media dengan menampilkan gambar-gambar (fakta) yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Peserta didik membangun sendiri konsep di dalam pikirannya dan mampu mengaitkan dengan realitas yang ada di masyarakat.
- 5) Peserta didik merasa tertantang dan berlomba-lomba memberikan pilihan jawaban terbaik mereka.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan media *quizizz* diantaranya sebagai berikut :

Kekurangan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar di Sekolah Dasar :

- 1) Siswa dapat mengakses link tersebut lebih dari satu akun, yaitu dengan menggunakan akun email lain.
- 2) Guru tidak dapat memastikan apakah siswa bersikap jujur atau tidak ketika ulangan berlangsung.
- 3) Apabila terdapat siswa yang terlambat memasuki ruang kuis maka dapat menghambat waktu yang sudah ditentukan.
- 4) Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar, tetapi memakan waktu yang cukup lama untuk menjawab soal, maka peringkat yang dicapai akan dibawah siswa yang menjawab dengan tepat dan cepat.
- 5) Adanya perbedaan lokasi dan provider yang digunakan membuat kekuatan jaringan memiliki perbedaan tentunya.

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz* dapat memberikan kemudahan tersendiri baik bagi guru maupun bagi siswa. Penggunaan media *quizizz* dapat memacu siswa untuk dapat bersaing secara positif dan sportif. Karena point yang dapat didapat oleh siswa berdasarkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan kuis. Dengan hal tersebut siswa akan termotivasi untuk dapat menjawab pertanyaan secara cepat dan tepat. Motivasi belajar siswa pun akan terbangun dan berpotensi akan semakin meningkat.

Penggunaan media *quizizz* diharapkan dapat memacu motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat terpacu apabila lingkungan sekitar mendukung. Kelebihan maupun kekurangan penggunaan media *quizizz* yang dipaparkan diatas dapat menjadi catatan bagi guru dalam menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Pesan yang akan disampaikan dari setiap materi pembelajaran diharapkan dapat tersampaikan secara optimal. Pengemasan materi pembelajaran yang dibuat secara menarik diharapkan dapat memacu motivasi belajar bagi para siswa.

Fitur yang terdapat dalam media *quizizz* juga menjadi ketertarikan tersendiri bagi para siswa dalam mengisi kuis. Dari mulai adanya penggunaan tema, karakter serta gif atau sticker yang digunakan dapat disesuaikan. Sehingga memiliki daya tarik tersendiri bagi para siswa dalam mengikuti pembelajaran.

d. Langkah – langkah penggunaan media *quizizz*

Menurut Aini (2019, hlm. 5) menyebutkan beberapa langkah penggunaan media *quizizz* diantaranya sebagai berikut :

- 1) Pendidik mengakses aplikasi *Quizizz* baik ke pc atau *laptop*.
- 2) Pendidik menayangkan *Quizizz yang sudah dibuat atau dipilih* kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang.
- 3) Peserta didik mengikuti permainan dalam *Quizizz* tersebut.
- 4) Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan ketrampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran.

Adapun pemaparan langkah penggunaan menurut Rusmana dan Agustina (2019, hlm. 5 - 6) yaitu sebagai berikut :

- 1) Masuk ke ***www.quizizz.com*** lalu klik "*Sign Up*"
- 2) Pilih "*sign up with email*" atau "*sign up with google*" - Klik "*Teacher*" jika ingin login sebagai guru
- 3) Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu *Continue*
- 4) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik "*create new quiz*" pada bagian kiri atas.
- 5) Akan muncul tampilan *Let's create a quiz* : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik "*save*"

- 6) Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik *“Create new question”*
- 7) Masukkan pertanyaan pada kolom *“Write your question here”* lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom *“Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”*
- 8) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik *“save”*
- 9) Jika sudah menulis semua kuis, klik *“Finish Quiz”*
- 10) Maka akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik *“save details”*
- 11) Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih *“Homework”* jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih *“Play Live”* jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
- 12) Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik *“Procced”*
- 13) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Cara mengerjakan kuis :

- 1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
- 2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik *“Proceed”*.
- 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik *“start”*.
- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).

Keterangan kuis :

- a) Setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
- b) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ *correct*.
- c) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

- d) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa langkah pengerjaan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan suatu media pembelajaran perlu adanya langkah – langkah dalam penggunaannya. Secara umum penggunaan media quizizz dapat diakses melalui langkah – langkah yang telah disebutkan diatas. Saat ini pun sudah cukup banyak video yang menjelaskan bagaimana cara untuk mengakses kuis di quizizz.

Apabila dirasa menghadapi kesulitan dalam mengakses media quizizz terdapat layanan tambahan yang dapat digunakan untuk membantu seseorang dalam mengakses kuis tersebut. Penggunaan media quizizz yang berbasis internet membuat kualitas yang muncul dari media satu dan yang lainnya berbeda. Cara mengakses media quizizz yang dilakukan secara mandiri dapat membantu guru maupun siswa untuk menambah pengetahuan serta keterampilan dalam menggunakan teknologi.

Cara mengakses media quizizz yang bisa diblanc mudah dapat memacu motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi yang muncul karena siswa merasa senang dengan adanya pembelajaran membuat materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

B. Pembahasan

1. Media Quizizz

a. Pengertian Media Quizizz

Berdasarkan pengertian media Quizizz menurut Dewi, Budiyo dan Rusmana dapat disimpulkan bahwa media quizizz merupakan media berbasis platform digital yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Media quizizz dapat diisi dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kuis berbasis online ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang interaktif. Quizizz berisi beberapa pertanyaan berupa pilihan ganda yang diikuti dengan 4 pilihan jawaban.

Penggunaan media quizizz dirasa efektif karena dalam pelaksanaannya dapat dirasa menyenangkan. Dengan adanya berbagai fitur yang ada dalam aplikasi quizizz membuat penggunaan media ini menjadi lebih inovatif. Media quizizz sebagai media inovatif dirasa lebih efektif karena dalam pelaksanaannya tidak menggunakan kertas. Kuis interaktif ini dirasa dapat lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran pun dapat membantu penilaian formatif.

Persamaan pendapat antara Dewi, Budiyono dan Rusmana yaitu sama – sama menyebutkan bahwa media quizizz merupakan media berbasis web online yang dapat digunakan oleh guru sebagai upaya penyampaian materi kepada siswa secara interaktif. Media quizizz merupakan media yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Kuis dalam media quizizz dapat diakses setelah guru selaku admin membagikan kode khusus yang harus dimasukan dalam penggunaannya. Jadi pendapat antara Dewi, Budiyono dan Rusmana memiliki persamaan.

Sedangkan perbedaan pendapat antara Dewi dan Budiyono terdapat dalam perspektif menjelaskan media quizizz. Dewi mempunyai perspektif bahwa dengan adanya penggunaan media quizizz dapat membantu siswa dalam memanfaatkan gadget secara positif. Sedangkan Budiyono menyampaikan bahwa penggunaan media quizizz dapat membantu guru dalam mengolah penialain secara formatif. Perbedaan perspektif dalam menjabarakan media quizizz ini sebenarnya memiliki kesinambungan dalam pelaksanaan penggunaan media quizizz.

b. Manfaat media quizizz

Manfaat penggunaan media quizizz disampaikan oleh Arikunto, Zhao dan Agustina secara garis besar memiliki manfaat baik bagi siswa maupun bagi guru. Manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa diantaranya dapat membuat siswa berpikir dan membentuk pola pemikiran tersendiri dalam memecahkan isi dari materi pembelajaran. Sedangkan manfaat bagi guru secara garis besar yaitu dapat digunakan untuk mendapatkan data nilai formatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Persamaan pendapat antara Arikunto, Zhao dan Agustina yaitu sama – sama menyebutkan bahwa penggunaan media quizizz dapat dijadikan sebagai media yang membantu guru mengevaluasi pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil berupa angka (formatif) yang akan didapatkan guru diakhir penggunaan media quizizz. Selain itu penggunaan media quizizz juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Adanya penggunaan media quizizz juga dirasa lebih praktis dan dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Sedangkan perbedaan pendapat antara Arikunto dan Zhao, Arikunto menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media quizizz yaitu siswa dapat mendapatkan umpan balik dari adanya pengerjaan kuis melalui quizizz. Sedangkan Zhao menjelaskan bahwa dalam penggunaan quizizz peserta didik dapat membuka kembali catatan terkait materi yang telah dijelaskan oleh guru sehingga menjadi lebih teliti dalam menjawab soal. Perbedaan terlihat dari perspektif Arikunto dan Zhao karena pada saat pelaksanaan sebisa mungkin siswa sudah paham akan materi yang telah dijelaskan oleh guru sehingga siswa tidak ada kesempatan lagi untuk mengecek kembali materi yang telah dipelajari.

Manfaat penggunaan media quizizz yang lain yaitu guru dapat mengevaluasi materi apa yang dirasa belum dipahami oleh para siswa. Begitu pun yang dirasakan oleh siswa, dimana siswa dapat mengukur kemampuan dirinya sendiri melalui feed back yang diberikan dari media quizizz. Berdasarkan beberapa sumber yang ada bahwa penggunaan media quizizz dalam pelaksanaan pembelajaran dirasa lebih memiliki manfaat untuk memacu motivasi belajar siswa.

c. Kelebihan dan kekurangan media quizizz

Kelebihan penggunaan media quizizz secara umum yaitu berbeda dengan aplikasi kuis yang lain. Kelebihan aplikasi quizizz terletak pada bentuk visualisasinya. Jika biasanya aplikasi kuis berbentuk standar pada umumnya, dalam aplikasi quizizz guru dapat membuat tampilan visualisasi yang berbeda dengan adanya fitur tema, gif, serta level character. dengan adanya kelebihan

dari media quizizz tersebut membuat para siswa semakin termotivasi untuk dapat mengerjakan kuis yang diberikan dengan sebaik mungkin.

Persamaan pendapat terkait dengan kelebihan media quizizz menurut Kurniawan dan Budiyono yaitu sama – sama menyatakan bahwa media quizizz merupakan