

BAB II

PENGUNAAN MEDIA *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai kajian teori dan menjawab rumusan masalah yaitu mengenai “Penggunaan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.”

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari kata latin *medius* secara harfiah berarti ‘tengah’,. Pada bahasa Arab, media adalah perantara atau penerus pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Mais, 2016, hlm.9). Nurdyansyah (2019, hlm.44) media pembelajaran termasuk salah satu indikator kegiatan belajar yang memegang peranan sentral pada aktivitas belajar. Tepatnya penggunaan media belajar bisa memengaruhi kualiti selama proses dan capaian pembelajaran . Penjelasan lain menurut Fikri (2018, hlm.8) mengatakan bahwa media adalah segala macam perantara yang digunakan oleh pengirim pesan, pandangan atau pendapat baru agar informasi, pandangan atau gagasan baru kepada penerima informasi.

Keterangan lain mengenai media pembelajaran dipaparkan sang Amka (2018, hlm.16) mengatakan bahwa materi pembelajaran adalah alat dalam bentuk fisik dan bukan fisik secara sengaja selaku mediator guru dan siswa saat mempelajari pelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diadopsi oleh siswa secara utuh dan membangkitkan minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Menurut Mais (2016, hlm.9) media belajar merupakan perantara yang digunakan dalam pembelajaran selaku saluran komunikasi guru dan siswa untuk mencapai tujuan Pendidikan. Tujuan penggunaan media adalah menyampaikan motivasi siswa. Disamping itu, media mesti mendukung siswa untuk mengingat pembelajaran yang telah dipelajari selain merangsang pembelajaran. Media yang baik juga untuk memberi jawaban dan umpan baik serta mendorong mereka untuk berlatih dengan benar. Definisi lain dari media pembelajaran menyebutkan media

saat mengajar dapat menyalurkan pengetahuan dan informasi dalam komunikasi antara guru dan siswa (Fadjarajani, 2020, hlm.7). Umumnya media ini berupa manusia, bahan, alat serta aktivitas yang membuat suasana di mana siswa mendapat pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Sementara itu, Rusmani (2017, hlm.8) mengatakan bahwa lingkungan belajar merupakan jembatan bagi pemikiran dan Tindakan siswa, serta sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran atau untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ditujukan untuk pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran termasuk salah satu cara guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan penyampaian materi. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat merangsang motivasi peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran pun mampu digunakan untuk membantu siswa mengingat materi yang diberikan oleh guru. Penggunaan lingkungan belajar yang interaktif juga dapat membuat siswa lebih tanggap dan aktif dalam aplikasi pembelajaran dengan bantuan media Pendidikan, tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tercapai. Media pembelajaran bagian penting yang dibutuhkan seorang guru ketika menyampaikan materi pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Bentuk media pembelajaran dapat berupa fisik maupun non fisik.

2. Fungsi media pembelajaran

Saat memulai lingkungan belajar berguna sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar, yaitu sebagai alat penyampaian informasi pengalaman visual siswa meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan dan menyederhanakan hal yang kompleks menjadi lebih sederhana, nyata, dan mudah dipahami. Dengan cara ini, media dapat berfungsi untuk meningkatkan pemerolehan atau retensi siswa terhadap materi pembelajaran (Nurdyansyah, 2019, hlm.59). Secara umum, Sudjana (Madonas, 2018, hlm. 13 – 14) mengemukakan beberapa fungsi media Pendidikan sebagai berikut a. representasi benda nyata dan langka dalam pembelajaran. b. meniru objek nyata selama belajar. c. merubah konsep yang tidak jelas menjadi konsep jelas. d. membuat pemahaman yang sama kepada

semua siswa. e. menyediakan siswa dengan lingkungan belajar yang santai dan menarik.

Penjabaran fungsi media pembelajaran yang disebutkan adalah sebagai berikut :

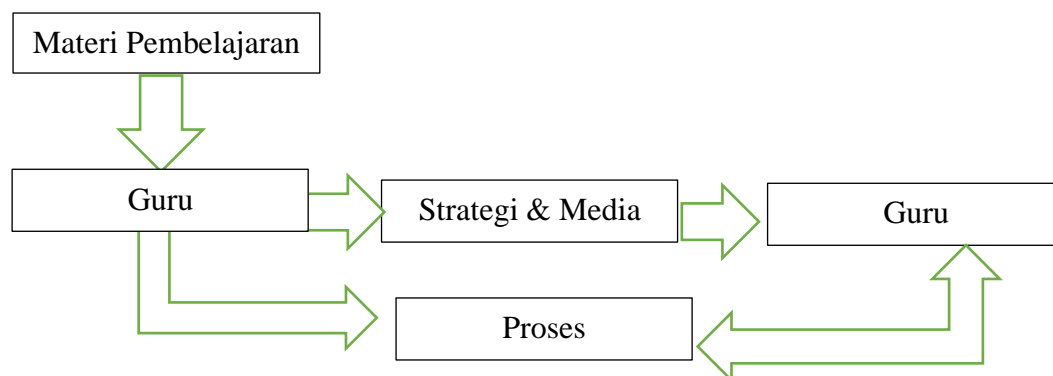
- a. Menumbuhkan motivasi belajar : Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena penggunaan teknologi dan berbagai elemen visual yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.
- b. Membantu pemahaman siswa : Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan gambar, grafik, video dan elemen visual lainnya dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.
- c. Memvariasikan metode pengajaran : Media pembelajaran memungkinkan guru untuk menggunakan metode pengajaran yang bervariasi. Selain mengandalkan komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata, guru dapat menggunakan media visual, audio, dan interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran. Hal ini dapat mencegah kebosanan siswa dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
- d. Mendorong siswa beraktivitas : Media pembelajaran mengharuskan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan demonstrasi atau berpartisipasi dalam aktivitas interaktif. Ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan meningkatkan pemahaman mereka.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dengan mendorong motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa, memberikan variasi dalam metode pengajaran dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Menurut Levie (dalam Mais, 2016) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mengarahkan perhatian : Media pembelajaran dapat membantu mengarahkan perhatian siswa kepada materi pelajaran yang disampaikan. Dengan menggunakan elemen visual atau audio yang menarik,
- b. Meningkatkan kemampuan memperoleh dan mengingat informasi : Media pembelajaran dapat meningkatkan kemungkinan siswa dalam memperoleh dan mengingat isi pelajaran. Penggunaan gambar atau lambang visual dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa.
- c. Menggugah emosi dan sikap siswa : Media pembelajaran dapat memanfaatkan gambar atau elemen visual lainnya untuk menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, media pembelajaran dapat menyajikan informasi yang berhubungan dengan masalah sosial atau masalah ras yang dapat mempengaruhi emosi dan sikap siswa terhadap topik tersebut.
- d. Membantu pemahaman dan pengingatan melalui gambar atau elemen visual lainnya untuk membantu siswa paham dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Gambar dapat memberikan representasi visual yang lebih jelas dan konkret tentang konsep yang diajarkan.
- e. Mengakomodasi siswa dengan gaya belajar yang berbeda : Suatu upaya untuk mempertimbangkan perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran. setiap siswa memiliki preferensi dan cara belajar yang berbeda – beda, seperti visual, auditori, kinestetik, atau gabungan dari beberapa gaya belajar. Guru dapat mengadopsi pendekatan dan strategi pembelajaran yang beragam untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam mengarahkan perhatian siswa, meningkatkan pemahaman dan pengingatan mereka, menggugah emosi dan sikap serta mengakomodasi siswa dengan gaya belajar berbeda. Adapun kedudukan media pembelajaran dapat digambarkan dalam bagan berikut ini (Amka, 2018, hlm.20):



Gambar 2.1 : Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menjadi alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi atau materi ajar selama pembelajaran pada kelas. Media pembelajaran tidak hanya dipergunakan menjadi penyampai pesan, namun pula menjadi salah satu pendorong motivasi belajar siswa. Isi dari bahan ajar yang diberikan pun akan lebih jelas. sebab konsep pembelajaran yang abstrak akan dijabarkan menjadi konsep pembelajaran yang lebih konkrit. Penggunaan media pembelajaran pun dapat menghasilkan siswa menjadi terlibat secara eksklusif dalam aplikasi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih variatif. pelaksanaan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran menghasilkan suasana belajar tidak membosankan. Hal ini karena siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. dapat disimpulkan bahwa dengan adanya fungsi dari media pembelajaran mengakibatkan beberapa manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Nurdyansyah, 2019) klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

- a. Media cetak, merupakan jenis media yang menggunakan symbol verbal sebagai unsur utama. Contohnya adalah buku teks, handout, lembar kerja dan materi yang dicetak dalam bentuk tulisan.

- b. Media audio, media ini menggunakan unsur suara sebagai unsur utama. Contohnya adalah rekaman audio, podcast, dan CD audio yang berisi materi pembelajaran.
- c. Media semi gerak, jenis media ini menggunakan kombinasi unsur garis, symbol verbal dan gerak. Contohnya adalah grafik, bagan dan diagram yang dapat digerakkan atau diubah – ubah sesuai kebutuhan.
- d. Media visual diam, media ini menggunakan unsur garis, symbol verbal dan gambar sebagai unsur utama. Contohnya adalah poster, papan tulis, slide presentasi, dan ilustrasi dalam buku teks.
- e. Media visual gerak, jenis media ini menggunakan unsur gambar, garis dan symbol verbal dengan penambahan unsur gerak. Contohnya adalah animasi, video pembelajaran dan presentasi dengan elemen animasi.
- f. Media audio visual diam, media ini menggabungkan unsur suara, gambar, garis dan symbol verbal sebagai unsur utama. Contohnya adalah video pembelajaran yang disertai dengan penjelasan suara dan teks yang mendukung.
- g. Media audio visual gerak, jenis media ini mencakup unsur suara, gambar, garis, symbol verbal, dan gerak. Contohnya adalah video animasi pembelajaran yang menyajikan kombinasi suara, gambar, gerakan, dan teks penjelasan.

Menurut Djamarah serta Asman (2014, hlm. 124) klasifikasi media dibagi tiga, yaitu : **Pertama**, media auditif adalah jenis media ini menggunakan kemampuan pendengaran sebagai focus utama. Contohnya adalah radio, kaset rekaman, dan piringan hitam yang menyampaikan informasi melalui suara. Media ini lebih mengandalkan komunikasi verbal dan audio. **Kedua**, media visual adalah jenis media yang berfokus pada penglihatan sebagai focus utama. Contohnya adalah film bisu, foto, gambar, dan poster. Media ini menyampaikan informasi melalui elemen visual yang dapat dipahami dan diinterpretasikan oleh siswa. **Ketiga**, media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar sebagai focus utama. Contohnya adalah televisi,. Media ini menyajikan informasi melalui kombinasi suara dan gambar yang bekerja bersama untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi pemahaman siswa.

Dengan klasifikasi ini, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan siswa. Penggunaan media auditif dapat membantu siswa yang lebih responsive terhadap informasi yang disampaikan melalui suara. Media visual cocok untuk siswa yang lebih memperhatikan informasi yang disampaikan melalui gambar. Sedangkan media audiovisual menggabungkan kekuatan suara dan gambar untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih lengkap dan komprehensif.

Menurut Fikri (2018, hlm. 18 -19) adanya kemajuan TIK menyebabkan terjadinya perubahan dan penambahan jenis media pembelajaran. Berikut adalah penjelasan tentang jenis media pembelajaran yang ditambahkan:

- a. Media audio, jenis media ini mengandalkan kemampuan suara sebagai focus utama. Contohnya adalah radio, kaset, piringan hitam, dan MP3. Media ini memanfaatkan suara untuk menyampaikan informasi kepada siswa.
- b. Media visual, jenis media ini mengandalkan indera penglihatan sebagai focus utama. Contohnya adalah media foto, gambar, grafik, dan poster. Media ini menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi pemahaman siswa.
- c. Media audiovisual, jenis media ini menggabungkan unsur suara dan unsur gambar sebagai focus utama. Contohnya adalah televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD). Media ini menyajikan informasi melalui kombinasi suara dan gambar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.
- d. Media animasi, jenis media ini menggunakan gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan merekam gambar diam dan memutar ulang gambar – gambar tersebut secara berurutan. Media ini menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Animasi dapat menggunakan gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) untuk menghidupkan karakter atau objek dalam bentuk gambar.

Dengan penambahan jenis media pembelajaran ini, pengajaran dapat lebih bervariasi dan adaptif dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Media media tersebut dapat digunakan secara efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

B. Media *Quizizz*

1. Pengertian media *Quizizz*

Pengertian *Quizizz* menurut Ramadhani, dkk (2020, hlm. 41) merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan ketika pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibentuk memiliki hingga 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan bisa ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. 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 Budiyo (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.

Menurut Windi, dkk (2020, hlm. 5) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas Latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar.

Selain itu, *Quizizz* juga memberikan keuntungan dalam hal pelacakan hasil dan kinerja siswa. Pengajar dapat melacak kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang lebih efektif berdasarkan hasil kuis yang dihasilkan. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Dari penjelasan yang disampaikan oleh Dewi, Budiyo, dan Rusmana, dapat disimpulkan makna *Quizizz* adalah sebuah web digital dapat digunakan untuk yang buat kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas. *Quizizz* memungkinkan pengguna untuk membuat pertanyaan dengan pilihan jawaban yang dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan. Selain itu, *Quizizz* juga dilengkapi dengan fitur untuk melacak hasil dan kinerja siswa, membuat kuis dalam format berbeda, dan berbagai opsi lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. *Quizizz* juga dikatakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk membantu siswa memahami materi yang dibaca. Dalam hal ini, *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif dan dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Dalam penggunaan *Quizizz*, siswa juga dapat belajar dalam suasana yang bebas dari tekanan karena mereka tidak merasa diperiksa secara ketat. Selain itu, *Quizizz* juga memberikan kemudahan bagi pengajar dalam pelacakan hasil dan kinerja siswa, sehingga pengajar dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif dan memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* sebagai alat kuis dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan, serta memberikan manfaat bagi pengajar dalam melacak hasil dan kinerja siswa secara efektif.

Media *Quizizz* memang termasuk platform digital yang digunakan oleh guru

menjadi media pembelajaran yang efektif. Salah satu keuntungan utama dari *Quizizz* adalah kemampuannya untuk membuat kuis interaktif yang mampu membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik bagi siswa. Media *Quizizz* pun mampu membantu siswa menggunakan smartphone bermanfaat. Hal ini penting mengingat siswa saat ini telah beradaptasi dengan teknologi digital serta smartphone, sehingga penggunaan media *Quizizz* dapat memanfaatkan kebiasaan mereka untuk membantu meningkatkan pembelajaran.

Penggunaan media *Quizizz* juga mampu membantu dalam penilaian formatif dalam pembelajaran. Guru dapat melacak hasil dan kinerja siswa dengan lebih efektif, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih baik dan membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka dalam materi pembelajaran. Secara keseluruhan, media *Quizizz* merupakan alat yang sangat berguna bagi guru dan siswa dalam memperkaya proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media *Quizizz* termasuk alat yang bermanfaat untuk guru serta siswa dalam memperkaya pelaksanaan dan pembelajaran siswa saat pembelajaran.

2. Manfaat media *Quizizz*

Dengan menggunakan media *Quizizz*, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memberikan kuis secara online dan mendapatkan hasil yang dapat membantu proses pembelajaran.. Selain itu, hasil kuis dapat digunakan sebagai diagnosis untuk mengevaluasi bahan pengajaran mana yang dirasakan sulit oleh siswa. terakhir, penggunaan media *Quizizz* juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi.

Keuntungan memberikan kuis secara online bagi guru diantaranya sebagai berikut :

- a. Mengetahui tingkat pemahaman siswa saat pembelajaran. Dengan adanya kuis online, guru dapat melihat hasil dari setiap siswa dan mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi pembelajaran.
- b. Mengetahui bagian-bagian mana dari bahan pelajaran yang masih belum dikuasai oleh siswa. Dalam kuis online, guru dapat menentukan soal yang lebih sulit dan lebih mudah sehingga dapat mengetahui bagian bahan

pelajaran yang belum terkuasai.

- c. Mengevaluasi pelaksanaan kegiatan belajar yang diberikan. Dengan melihat hasil kuis online, guru dapat mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah diberikan dan dapat menentukan apakah perlu melakukan penyesuaian atau perbaikan pada metode pembelajaran yang digunakan. Sebagai penilaian awal, dengan mengetahui hasil dari *quiz* ini siswa menjadikantolak ukur bahan pengajaran mana yang dirasakan sulit. Dalam kuis online, guru dapat melihat hasil dari setiap siswa dan mengetahui bahan pengajaran mana yang dirasakan sulit oleh siswa.
- d. Pemanfaatan media *quizizz* sebagai alat pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan media berbasis teknologi. Dengan menggunakan kuis online, guru dapat meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan media berbasis teknologi dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran

Berdasarkan beberapa hal yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat memberikan dampak positif yang cukup signifikan bagi siswa dan guru. Selain itu, penggunaan media *Quizizz* juga dapat mempermudah proses pengukuran dan evaluasi dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Penting bagi guru untuk menguasai teknologi dan menggunakan media *Quizizz* secara efektif agar manfaat dari penggunaan media tersbeut dapat maksimal dirasakan oleh siswa.

- a. Penggunaan media *Quizizz* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan memori jangka pendek karena harus mengingatkan kemampuan memori jangka pendek karena harus mengingat jawaban dalam waktu yang terbatas.
- b. Guru dapat melihat hasil langsung dari setiap peserta didik setelah pengerjaan kuis selesai, sehingga memudahkan guru untuk memberikan umpan balik atau perbaikan yang dibutuhkan.
- c. Penggunaan media *Quizizz* dapat membantu guru untuk menghemat waktu dalam pembuatan soal ujian atau latihan karena dapat membuat soal secara

otomatis.

- d. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif karena adanya efek suara dan visual yang menarik pada media *Quizizz*.
- e. Dalam pembelajaran jarak jauh, penggunaan media *Quizizz* dapat membantu guru untuk memantau dan memastikan peserta didik tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Agustina dan Rusmana (2019) juga menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena adanya fitur leaderboard yang memungkinkan siswa bersaing dengan teman – temannya dalam menyelesaikan soal – soal dengan cepat dan akurat. Hal ini dapat membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, Agustina dan Rusmana (2019) juga mengungkapkan bahwa *Quizizz* dapat membantu guru dalam membantu soal – soal yang bervariasi dan menarik, serta memberikan umpan balik atau feedback yang cepat dan akurat kepada siswa. hal ini dapat membantu guru dalam memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Dengan demikian, penggunaan media *Quizizz* tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah tugas guru dalam membuat soal dan memberikan umpan balik kepada siswa.

Penggunaan media *Quizizz* juga dapat memperkaya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan adanya variasi metode pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media *Quizizz* juga dapat membantu guru untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan melihat hasil dari kuis, guru dapat mengetahui di mana letak kelemahan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat memberikan perhatian lebih pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran tersebut.

Namun, seperti halnya media pembelajaran lainnya, media *Quizizz* juga memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan yang dapat diidentifikasi adalah

sebagai berikut :

- a. Terbatasnya jenis pertanyaan yang dapat ditampilkan dalam kuis. Media *Quizizz* hanya dapat menampilkan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda, *true or false*, dan *open-ended*.
- b. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya jika koneksi internet tidak stabil atau terputus.
- c. Kemungkinan terjadinya kecurangan. Ada kemungkinan bahwa siswa dapat membuka sumber referensi lain saat mengerjakan kuis, sehingga mengurangi sumber referensi lain saat mengerjakan kuis, sehingga mengurangi nilai evaluasi dari hasil kuis tersebut.
- d. Tidak semua siswa dapat merasa nyaman dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ada siswa yang mungkin lebih nyaman dalam pembelajaran tradisional dan kurang terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

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

- a. Tidak semua siswa mungkin memiliki akses internet atau perangkat yang cukup untuk mengakses media *Quizizz*, sehingga hal ini dapat mengurangi kesempatan belajar mereka.
 - b. Media *Quizizz* hanya dapat digunakan untuk menguji pengetahuan atau pemahaman siswa terhadap materi tertentu, namun tidak dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh seperti pada pembelajaran tatap muka.
 - c. Terkadang, penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi yang sedang dipelajari, terutama jika siswa terlalu terfokus pada elemen multimedia seperti gambar atau animasi.
 - d. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti *Quizizz* juga memerlukan persiapan dan pengaturan yang lebih rumit bagi guru, terutama dalam menyiapkan materi dan mengontrol ulangan di kelas yang besar.
- Namun, penggunaan media *Quizizz* juga memiliki beberapa kekurangan

yang perlu diperhatikan, seperti kemungkinan terjadinya kecurangan siswa dalam menjawab kuis, terbatasnya akses internet atau perangkat, dan kecenderungan siswa teralihkan oleh elemen multimedia. Oleh karena itu, penggunaan media *Quizizz* sebaiknya diimbangi dengan pengawasan yang cermat dan pemanfaatan media interaktif lainnya untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh tentang materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media *Quizizz* juga dapat membantu guru dalam memantau pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara cepat dan efektif. Dengan melihat hasil kuis yang telah dijawab oleh siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut dan dapat memberikan perbaikan atau penjelasan tambahan jika diperlukan.

Namun, penggunaan media *Quizizz* sebaiknya tidak hanya diandalkan sebagai satu – satunya metode pembelajaran. Guru perlu memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa dan menggunakan media pembelajaran yang beragam pula, seperti diskusi kelompok, simulasi, maupun presentasi. Dengan demikian, siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar mereka akan semakin terpacu.

C. Analisis media pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam penyampaian materi pembelajaran karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penggunaannya, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran juga dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep – konsep yang abstrak atau sulit dipahami.

Menurut *Webster Dictionary* (2021, hlm.12) menyatakan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, slide presentasi, video

pembelajaran atau berupa benda hidup seperti manusia, hewan, atau tumbuhan yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara materi pembelajaran yang digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam mengingat materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat diatur sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mempercepat pemahaman materi. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi beban tugas guru dalam memberikan penjelasan materi pelajaran secara langsung. Dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat berupa media elektronik seperti video pembelajaran, slide presentasi atau media cetak seperti buku pelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat siswa dapat belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka dengan berinteraksi dengan materi yang telah disediakan.

Berdasarkan beberapa penjelasan terkait manfaat penggunaan media pembelajaran di atas menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* memiliki banyak manfaat diantaranya sebagai berikut. Media *Quizizz* dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran secara menyeluruh. Manfaat lain dari penggunaan media *Quizizz* tidak hanya dapat dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh para siswa. Manfaat utama yang dapat dirasakan oleh siswa yaitu mereka dapat lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, karena pada penggunaan kuis akan muncul jiwa kompetitif siswa agar dapat menjadi yang terbaik dalam menjawab soal yang tersedia.

Dapat saya simpulkan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Keunggulan media dapat dirasakan oleh pengguna media pembelajaran tersebut. Hal ini tidak hanya berada pada perspektif guru selaku pemilih media, tetapi dapat pula dirasakan oleh siswa selaku pengguna

media pembelajaran. Media *Quizizz* digunakan oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya penggunaan media kuis interaktif membuat siswa dapat menyerap materi pembelajaran secara senang. Siswa selakusasaran penggunaan media pembelajaran sebisa mungkin menjadi terbantu dengan adanya penggunaan *Quizizz*.

D. Penguatan Terhadap Rumusan Masalah

Berdasarkan pada hasil jawaban yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa adanya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dibutuhkan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran. penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif akan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut.

Kemajuan teknologi dalam perkembangan media pembelajaran saat ini membuat banyak orang termotivasi untuk membuat media pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Quizizz* yang merupakan media pembelajaran berbentuk kuis interaktif berbasis *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. menunjukkan hasil bahwa hasil rata – rata *pretest* kelas eksperimen 62.93 sedangkan rata – rata *posttest* menjadi 85.64. Lalu rata – rata *pretest* kelas control 63.00 dan rata – rata *posttest* kelas control menjadi 79.00.

Berdasarkan perbandingan di atas dapat disimpulkan bahwa siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran jika menggunakan suatu media pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil *posttest* maupun *pretest* yang memiliki integral kenaikan yang cukup tinggi. Nilai *pretest* menunjukkan angka yang sangat dekat antara kelas eksperimen dan kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dengan kelas control. Namun hal yang berbeda tampak dari hasil *posttest* kedua kelompok.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bila materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik maka dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa agar

memiliki hasil belajar yang maksimal. Adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara langsung membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan dapat membuat suasana belajar siswa yang menyenangkan.