

Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemd Rantauprapat

Muhammad Munawir Pohan¹, Muhammad Bobbi Kurniawan Nasution²,
Ridho Kurniawan³

¹Institut Agama Islam Negeri Kerinci Jambi

^{2,3}Universitas Al Washliyah Labuhanbatu Sumatera Utara

Email: ¹munawirpohan8@gmail.com, ²mhdbobbi@gmail.com, ³kurniawanridho752@gmail.com

<p>E-mail : munawirpohan8@gmail.com, mhdbobbi@gmail.com, kurniawanridho752@gmail.com</p>	<p>Submitted : Reviewed : Accepted :</p>
<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran teks negosiasi belum banyak digunakan di sekolah jenjang menengah atas sederajat. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pada teks negosiasi siswa. Bahan dan Metode yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, serta menunjukkan peningkatan partisipasi dan hasil belajar. Feedback langsung dari Quizizz membantu siswa memahami dan memperbaiki kesalahan secara real-time. Disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran era digital, seperti aplikasi Quizizz, sangat efektif untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi.</p> <p>Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, Teks Negosiasi.</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>The application of Quizizz application in learning negotiation text has not been widely used in schools at the senior high school level. This article aims to determine the implementation of Quizizz application media on student learning outcomes on negotiation text. Materials and Methods used in this study were carried out in several stages, namely preparation, implementation, and evaluation. The results showed that the use of Quizizz significantly increased students' motivation and understanding of negotiation text material. Students became more active and motivated in learning, and showed an increase in participation and learning outcomes. The immediate feedback from Quizizz helps students understand and correct mistakes in real time. It is concluded that the utilization of technology in digital era learning, such as the Quizizz application, is very effective in increasing students' interest and understanding of the material.</i></p> <p>Keywords: Quizizz Application, Learning Outcomes, Negotiation Text.</p>

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital saat ini menuntut pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat diintegrasikan ke dalam berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran berupa kuis yang interaktif, menarik, dan meningkatkan semangat belajar siswa (Handoko et al., 2021).

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk pembelajaran teks negosiasi. Teks negosiasi adalah salah satu jenis teks yang harus dipelajari siswa dalam kurikulum 2013. Kemampuan menulis teks negosiasi memerlukan pemahaman yang baik dari siswa terhadap struktur dan ciri kebahasaan teks negosiasi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep dalam teks negosiasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Hermawati & Sayroji, 2023).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada berbagai jenis materi, salah satunya adalah teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk membantu siswa memahami struktur dan ciri-ciri teks negosiasi melalui kuis-kuis interaktif. Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi (Pavita & Nirmala, 2021).

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, Quizizz dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kedua, Quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran gamifikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis dengan berbagai tipe soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan menjodohkan. Melalui Quizizz, siswa akan mendapatkan umpan balik langsung terkait jawaban mereka sehingga dapat memantau progres belajar mereka (Adiyanto & Wicaksono, 2023).

Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Fatmahanik, 2020).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif. Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi

dan minat belajar siswa. Selain itu, Quizizz juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan hasil belajar siswa (Khasanah & Lestari, 2021).

Namun, penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran teks negosiasi belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar pada teks negosiasi siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi.

BAHAN DAN METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahap di antaranya:

a. Persiapan

Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mendapatkan izin pelaksanaan kegiatan. Berikutnya, identifikasi kebutuhan teknis seperti perangkat komputer, koneksi internet, dan akun Quizizz. Terakhir, melakukan penyusunan materi ajar dan soal-soal kuis yang akan diinput ke dalam aplikasi Quizizz.

b. Pelaksanaan

Sosialisasi kepada siswa mengenai penggunaan aplikasi Quizizz. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Siswa akan mengikuti kuis interaktif yang telah disiapkan sebagai bagian dari pembelajaran teks negosiasi. Monitoring dan bimbingan selama kegiatan berlangsung untuk memastikan siswa memahami cara penggunaan aplikasi dan materi yang disampaikan.

c. Evaluasi

Pengumpulan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz melalui pre-test dan post-test. Analisis data untuk menilai efektivitas penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Refleksi dan feedback dari siswa serta guru mengenai pengalaman penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.

d. Jadwal

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Persiapan	Minggu 1 Juni 2024
Koordinasi dengan Sekolah	Minggu 2 Juni 2024
Penyusunan Materi dan Soal	Minggu 2 Juni 2024
Pelaksanaan Pembelajaran	Minggu 3 Juni 2024
Evaluasi dan Analisis Data	Minggu 3 Juni 2024
Penyusunan Laporan	Minggu 4 Juni 2024

e. Sumber yang Diperlukan

Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan ini, diperlukan beberapa sumber daya, yaitu perangkat komputer atau tablet, koneksi internet yang stabil, akun Quizizz untuk guru dan siswa, serta materi ajar dan soal-soal kuis yang relevan.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Para siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar teks negosiasi karena metode yang interaktif dan menyenangkan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih antusias mengikuti pelajaran ketika menggunakan Quizizz dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Proses Pengenalan Aplikasi Quizizz Kepada Siswa

Melalui pengamatan dan wawancara, terungkap bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi meningkat. Siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep utama dalam teks negosiasi karena adanya elemen gamifikasi dalam Quizizz yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah diikuti. Aplikasi Quizizz mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi mengenai jawaban yang benar. Hal ini juga terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam kelas dan lebih banyaknya siswa yang berani bertanya dan memberikan pendapat.

Quizizz memberikan feedback langsung kepada siswa setelah menjawab pertanyaan, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya secara real-time. Siswa menghargai adanya feedback cepat ini karena membantu mereka belajar dari kesalahan dengan segera.



Gambar 2. Tampilan Fitur Quizizz di Andorid

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa penggunaan Quizizz juga membantu siswa mengembangkan keterampilan negosiasi mereka. Melalui berbagai latihan dan soal yang disediakan dalam aplikasi, siswa lebih terbiasa dengan struktur dan strategi negosiasi yang efektif.

PEMBAHASAN

Salah satu faktor utama yang membuat Quizizz efektif adalah interaktivitas dan elemen gamifikasi yang ditawarkannya. Dengan fitur seperti leaderboard dan waktu yang terbatas untuk menjawab, siswa merasa tertantang untuk berkompetisi secara sehat. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi akan lebih efektif. Implementasi Quizizz mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan lebih bertanggung jawab terhadap hasil belajar mereka. Mereka juga memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Zuhriyah & Pratolo, 2020).

Feedback cepat yang diberikan oleh Quizizz memungkinkan siswa untuk segera mengetahui dan memperbaiki kesalahan mereka. Ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa untuk terus memperbaiki dan meningkatkan pemahaman mereka secara berkelanjutan. Menurut teori behaviorisme, reinforcement yang cepat dan tepat akan memperkuat perilaku yang diinginkan, dalam hal ini adalah pemahaman yang lebih baik terhadap teks negosiasi. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Implementasi teknologi seperti Quizizz dalam kelas dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa (Suharni et al., 2021).

Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui Quizizz, siswa dapat mengerjakan kuis secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, Quizizz juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa terkait jawaban mereka, sehingga memudahkan siswa untuk memantau perkembangan belajar mereka. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang menggunakan Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Quizizz (Rochadiani & Santoso, 2023).

Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, seperti papan skor dan sistem pemeringkatan, juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang tinggi dan berusaha memperbaiki hasil belajar mereka. Meskipun demikian, dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti ketersediaan perangkat digital dan stabilitas koneksi internet di sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya persiapan yang baik dari pihak sekolah dan guru untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran (Romadhon et al., n.d.).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran era digital, seperti aplikasi Quizizz, sangat efektif untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian menunjukkan bahwa Quizizz, sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi. Penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, fitur-fitur dalam Quizizz, seperti umpan balik langsung, papan skor, dan sistem pemeringkatan, membantu siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep teks negosiasi melalui penggunaan aplikasi ini.

Disarankan sekolah harus memastikan ketersediaan perangkat digital yang memadai dan koneksi internet yang stabil untuk mendukung penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Guru perlu diberikan pelatihan tentang cara membuat dan mengelola kuis di Quizizz serta strategi pemanfaatan aplikasi ini dalam berbagai materi pembelajaran. Implementasi Quizizz sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari materi yang sederhana hingga kompleks, untuk memastikan siswa dapat beradaptasi dengan metode pembelajaran ini. Lakukan evaluasi berkala terhadap penggunaan Quizizz untuk memastikan efektivitasnya dan mendapatkan umpan balik dari siswa serta guru untuk perbaikan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SMK Pemda Rantauparapat, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat di lingkungan sekolah. Semoga hasil pengabdian masyarakat ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pembelajaran di SMK Pemda Rantauparapat dan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanto, W., & Wicaksono, B. (2023). Pengembangan Strategi Pemasaran di Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan dengan Media Digital. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah*, 3(2), 109–120.
- Fatmahanik, U. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teori Bilangan Berbasis Macromedia Flash. *Pi: Mathematics Education Journal*, 3(2), 100–107.
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in Learning Using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 12111.
- Hermawati, N., & Sayroji, A. (2023). Konsep-Konsep Kepemimpinan dalam Organisasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(1), 109–116.
- Khasanah, K., & Lestari, A. (2021). The Effect of Quizizz and Learning Independence on Mathematics Learning Outcomes. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(1), 63–74.
- Pavita, M. D. A., & Nirmala, D. N. (2021). Merdeka Belajar in Pandemic: Using Quizizz Game Based Learning to Improve Students' Vocabulary Mastery. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 5(1), 221–227.
- Rochadiani, T. H., & Santoso, H. (2023). Computational Thinking Improvement Through Speech Recognition Application Development for Pahoa High School Students. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 92–98.
- Romadhon, K., Oktavia, L., Irfan, I., Jannati, P., & Ultavia, A. (n.d.). Implementation Of The Quizizz Application As A Media In Assessment Of Online Learning To Grow Student Learning Motivation In Elementary Schools. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 15(1), 19–28.
- Suharni, S., Amelia, M., & Asty, H. (2021). Efl Students' perception On Using Quizizz Application: A Survey Study. *Journal of Asian Studies: Culture, Language, Art and Communications*, 2(2), 81–87.

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317.