



Penerapan Media Quizizz pada Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X

Hermawan Ardi Febrianto^{1*}, Asrofah²

¹Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia/Universitas PGRI Semarang.

Email: hermawanardi65@gmail.com

²Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia/Universitas PGRI Semarang.

Email: asropah@upgris.ac.id

Abstract. *The aim of this research is to determine the application of quizizz media in learning saga texts for class 10 students at SMAN 11 Semarang. This article presents an innovative approach that combines technology with traditional curriculum materials. In this context, this article discusses how quizizz integration can increase student engagement, strengthen conceptual understanding, and advance their critical skills. With a focus on interactivity, instant feedback, and measurability of individual progress, this approach not only provides an engaging learning experience, but also allows teachers to optimize the learning process according to each student's needs and abilities. The main problem is students' low interest and understanding of the saga text material. The research method involves implementing quizizz as an interactive tool in learning, with a focus on online quizzes that support understanding of saga texts. The findings show an increase in students' interest and understanding of saga texts through the use of quizizz.*

Keywords: *Application Of Media; Indonesian Language; Learning; Quizizz Media.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks hikayat untuk siswa kelas 10 SMAN 11 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 teks hikayat. Metode penelitian melibatkan implementasi quizizz sebagai alat bantu interaktif dalam pembelajaran, dengan fokus pada kuis online yang mendukung pemahaman teks hikayat. Hasil temuan menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap teks hikayat melalui penggunaan quizizz.*

Kata Kunci: *Penerapan Media; Bahasa Indonesia; Pembelajaran; Media Quizizz.*

PENDAHULUAN

Penerapan teknologi dalam pendidikan semakin menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teknologi dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan pemahaman dan penyimpanan informasi (Arief, 2022: 461). Pendidikan yang kontemporer semakin menuntut integrasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam hal yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran sangat beragam. Salah satu yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media

quizizz untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran di kelas. Media quizizz merupakan platform yang memfasilitasi untuk mempermudah pendidik ataupun peserta didik dalam mencapai pembelajaran yang modern, terdapat beberapa konten menarik dalam media quizizz yang tersedia di *web* maupun aplikasi. Media quizizz sangat cocok digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran seperti pada penerapan media quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks hikayat kelas X.

Dalam konteks ini, penerapan media quizizz menjadi relevan dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara mengatasi tantangan dalam memahami teks hikayat melalui penerapan media quizizz. Hipotesis yang dikemukakan adalah bahwa penggunaan media quizizz dalam pembelajaran teks hikayat akan meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, diharapkan bahwa penerapan media quizizz akan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap teks pembelajaran hikayat. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi para siswa, khususnya dalam memahami dan menghargai warisan budaya seperti teks hikayat. 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 dipandang dan diartikan sebagai program atau hasil dari sebuah manajemen pendidikan yang bertujuan untuk memenuhi harapan pelanggan pendidikan yang sesuai dengan tingkat kebutuhan dan perkembangan masyarakat atau dunia kerja (Manajemen Mutu Perguruan Tinggi, Marzuki Mahmud, 2012: 5). Media pembelajaran digital, seperti quizizz, telah menjadi alat yang populer dalam memfasilitasi proses pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif (Hendro, 2020: 39). Integrasi teknologi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berdaya tarik bagi siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital. Dalam konteks pendidikan, input pendidikan adalah sesuatu yang diperlukan atau dibutuhkan oleh lembaga/institusi pendidikan untuk keberlangsungan proses pendidikan (Muliya, 2022: 2).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, pendekatan pembelajaran tradisional perlu disesuaikan dengan tuntutan zaman. Penggunaan media quizizz dalam pembelajaran teks hikayat untuk siswa kelas X3 SMA N 11 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. Dalam konteks ini, penggunaan media Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif menawarkan potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam materi teks hikayat 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. Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks hikayat menjadi krusial untuk menghadapi tantangan pendidikan di era teknologi informasi yang terus berkembang.

Aplikasi quizizz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. mQuizizz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizizz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. 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).

Perkembangan teknologi telah mengubah perkembangan pendidikan, dengan memunculkan inovasi baru yang menuntut integrasi inovatif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran teks hikayat 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 teks hikayat 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.

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 2x45 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 hikayat kelas X di SMA N 11 Semarang. Ruang lingkup atau objek penelitian adalah penerapan media quizizz dalam pembelajaran teks hikayat kelas X.

Fokus penelitian adalah untuk menggali efektivitas dan pengaruh penggunaan media quizizz dalam mencapai pemahaman dan pengertian siswa terhadap teks hikayat. Tempat penelitian dilakukan di kelas X-3 SMAN 11 Semarang dengan jumlah siswa 30. Bahan utama penelitian ini adalah aplikasi media quizizz dengan materi teks hikayat yang diajarkan kepada siswa kelas X-3. 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, 166ingkat berpikir siswa dan keberhasilan penerapan media quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 November 2023 pada kelas X-3 SMAN 11 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 X-3. 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 hikayat.

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 X-3 SMA N 11 Semarang dengan pertemuan 2x40 menit atau 2 jam pelajaran. Penerapan ini dilakukan di ruang kelas X-3 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 hikayat 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 X-3 SMA N 11 Semarang terlibat aktif dalam pembelajaran teks hikayat melalui media quizizz. Dalam hal tersebut peserta didik mampu memenuhi capaian tujuan yang telah direncanakan oleh pendidik. Siswa yang terlibat aktif berjumlah 29 dari 29 siswa dalam kelas X-3 SMAN 11 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 hikayat yang diajarkan.

Selanjutnya, dalam penyelesaian masalah yang berbasis soal siswa mendapatkan kemampuan berpikir kritis dalam penerapan media quizizz materi teks hikayat. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk memancing pemikiran analitis dan evaluatif, siswa dihadapkan pada tantangan berpikir secara mendalam dalam menganalisis teks hikayat 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 hikayat pada kelas X-3 SMAN 11 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 hikayat kelas X, 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	15	21
Pembelajaran menggunakan media quizizz	35	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 35 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 hikayat 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 hikayat 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 hikayat kelas X SMA N 11 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 hikayat kelas X SMA N 11 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 hikayat 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 hikayat. 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 hikayat kelas X

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian Penerapan Media quizizz pada Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X-3 SMAN 11 Semarang bahwa penggunaan quizizz dalam konteks pembelajaran teks hikayat 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 X-3 merupakan sebuah inisiatif yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks hikayat. 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

DAFTAR RUJUKAN

- Aini Addin & Palupi. 2021 “Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X MIPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN” *Jurnal Semadikjar* 4. 2021.
- Aini, Yulia. Isratul. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2 (25). Arsyad, A
- Berliannisa, F. (2023). Penggunaan Media Ajar Video dalam Pembelajaran Teks Hikayat Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(1), 50–55.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf. Pada 3 Maret 2024.
- Hanifah, N. (2020). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Hardani, Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- M.Ahmar dkk. 2023. “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pakapati untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Jurnal Diklatika Pendidikan Dasar*. Vol. 7, No. 3, November 2023.
- Mahdalena dkk. 2024. “Pelatihan Pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Siswa/i Baru Berbasis Web”. *Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*. Vol. 5 No. 1, 2024.
- 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, 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
- Nurridha dkk. 2024. "Strategi Pembelajaran Bimbel Terhadap Siswa Yang Belum Fasih Membaca Di MIS Nurul Hikmah Desa Basarang Kalimantan Tengah". *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*. Vol. 5 No. 1, 2024
- Rosita, F. Y., & Achsani, F. (2019). Kemampuan Menceritakan Video Hikayat Abu Nawas Siswa Kelas X IPA 1 MAN 1 Surakarta Melalui Keterampilan Menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8 (2), 103–108.
- Rukhman, Arief. 2022. "Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi". *Jurnal Pendidikan West Science*. Vol. 01, No. 07, Juli 2022.
- 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/jpbb.v27i1.18211>
- Zamidar, Nur. 2022. Skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh"