UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI APLIKASI QUIZIZ PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP MA'ARIF 1 PONOROGO

Widiyastuti[1], Widya Prahesti[2]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

diyastuti48@gmail.com

[2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
widyahesti46882@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu unsur pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah penggunaan media pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran tidak hanya tercermin pada hasil belajar siswa tetapi juga pada pemahaman dan penguasaan materi. Semakin baik pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan belajar. Namun kenyataannya, hasil belajar siswa masih rendah. Sampai saat ini pembelajaran belum berhasil dan hasil belajar siswa masih rendah. Salah satu alternatif cara yang dapat digunakan untuk meminimalisir atau mengatasi permasalahan yang adaadalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kegiatansantai yang dapat diunduh dan dimainkan di Android. Penggunaan aplikasi Quizizz ini diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan jenis penelitian adalah studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Objek penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian pembelajaran IPS.Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan cara mengumpulkan data, merangkum data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah dalam penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran IPS terdapat tahap-tahap yang harus dilakukan dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Terdapat kekurangan dan kelebihan dalam penggunaan aplikasi Quizizz pada pembelajaran IPS di kelas VII di SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

Kata kunci: Apikasi Quizizz, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

One element of effective, efficient and enjoyable learning is the use of learning media. The success of learning and the use of learning media is not only reflected in student learning outcomes but also in understanding and mastery of the material. The better the student's understanding of the material and learning outcomes, the higher the level of learning success. However, in reality, student learning outcomes are still low. Until now, learning has not been successful and student learning outcomes are still low. One alternative method that can be used to minimize or overcome existing problems is to use the Quizizz application. Quizizz is an interactive learning application that presents learning material in the form of relaxing activities that can be downloaded and played on Android. The use of the Quizizz application is implemented in social studies learning in class VII of SMP Ma'arif 1 Ponorogo. The aim of this research is to determine the effect of using the Quizizz application in social studies learning at SMP Ma'arif 1 Ponorogo. This research is a qualitative descriptive research and the type of research is a case study. The research subjects were class VII students. The object of this research is the use of the Quizizz application in assessing social studies learning. This research uses data

collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. Data analysis by collecting data, summarizing data, presenting data, and drawing conclusions. The results of this research are that in using the Quizizz application in social studies learning, there are stages that must be carried out in using the Quizizz application. There are advantages and disadvantages in using the Quizizz application in social studies learning in class VII at SMP Ma'arif 1 Ponorogo

Keyword: *Quizizz App, Influence, Social Studies Learning.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan fungsi utama proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran ini memerlukan pembelajaran aktif, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi akan mencapai tingkat prestasi yang lebih tinggi. Selain itu, ketepatan penerapan model dan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pelatih dituntut untuk memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran. Yang dimaksud dengan lingkungan belajar adalah perencanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran. Sedangkan kelebihan media pendidikan adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sedemikian rupa sehingga memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar.

Mengikuti tantangan pembelajaran digital dengan perkembangan teknologi dan informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pendidikan yang inovatif, efisien dan efektif. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran digital perlu dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi pelajaran. Salah satu lingkungan belajar menarik yang bersifat interaktif, kolaboratif, komunikatif dan bersifat antar siswa adalah permainan yang mempunyai kualitas yang menimbulkan motivasi belajar, yaitu imajinasi, tantangan dan rasa ingin tahu.

Permainan sendirim erupakan suatu konteks yang menciptakan interaksi antar pemain mengikuti aturan yang ada dan telah ditentukan untuk mencapai suatu tujuan. Banyak sekali

lingkungan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, salah satunya adalah lingkungan pembelajaran berbasis permainan, tentunya juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur siswa. Pemahaman setelah menerima materi yang diajarkan. Quizizz sendiri merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel, selain untuk menyampaikan materi juga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Homeschooling* dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat menggunakan dan mengembangkan alat penilaian menggunakan Quizizz untuk membantu mereka mencapai tujuan pendidikannya.[1]

METODE

Artikel ini menggunakan metode penelitian deskriptif (gambar) untuk menganalisis integrasi pembelajaran IPS dengan Quizizzi (online) melalui literatur pendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan kata-kata. Untuk mengatasi masalah dalam artikel ini, penulis menggunakan jenis penelitian perpustakaan tertentu. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber perpustakaan seperti artikel, buku, terbitan berkala, dokumen dan sumber perpustakaan lainnya.[2]

PEMBAHASAN

A. Aplikasi Quiziz sebagai Media Pembelajaran

Salah satu kebijakan program Propenas 1999-2004 adalah meningkatkan mutu pendidikan masyarakat. Pada tahun 2010, berbagai upaya dilakukan dan dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk membekali sekolah dengan berbagai kesempatan dan perangkat pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS yang mengatur persyaratan bagi setiap satuan pembelajaran sekolah untuk memberikan kesempatan belajar yang memadai guna menunjang penyelenggaraan pendidikan. Guru di Indonesia harus melakukan berbagai upaya kreatif dan inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang

[1] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2017).

[2] Anugerah Ayu Sendari, "Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah", *Artikel Liputan6,* diakses pada 4 Desember 2023, 2021. https://www.liputan6.com/hot/read/4032771

menyenangkan dan mudah dipahami, seperti memperbanyak variasi strategi pembelajaran baik dari bahan pendukung, alat dan yang terpenting lingkungan belajar.

Mengingat masa transisi pandemi yang mengharuskan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara daring. Oleh karena itu, teknologi berperan sangat penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar di masa pandemi, dan lingkungan belajar yang sesuai menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Peran media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini sepenuhnya diatur oleh guru untuk menilai dan memperhitungkan kemajuan pembelajaran. Arus globalisasi yang semakin pesat juga melahirkan arus perkembangan teknologi lainnya, yang kemudian melahirkan aplikasi Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar di tengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online yang artinya dapat dengan mudah digunakan selama didukung oleh koneksi internet yang memadai. Media pembelajaran Quizizz harus terus dikembangkan untuk menjadikan Quizizz sebagai aplikasi lingkungan belajar yang kompetitif di tengah adaptasi pandemi Covid-19. Pemanfaatan lingkungan belajar sendiri tidak lepas dari model pembelajaran.[3]

Model pembelajaran disusun dan kemudian dilaksanakan berdasarkan keterbatasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya model pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada 4: 1) Model tradisional, yaitu hubungan guru dengan siswa secara langsung, 2) Model guru dan media, 3) Model pembelajaran media, 4) Model pembelajaran hanya media. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai perangkat pembelajaran termasuk dalam model pembelajaran kategori 3, yang menempatkan media sebagai bagian dari sistem pembelajaran sejajar dengan komponen lainnya. Model pembelajaran yang dibuat dan disahkan oleh aplikasi Quizizz adalah model multimedia interaktif. Quizizz mempunyai kelebihan yang dapat dengan mudah digunakan selain sebagai media pembelajaran dan materi penilaian pembelajaran, misalnya terdapat data dan perhitungan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi, kemudian menjadi alat ukur

[3] Hermanto, "Memanfaatkan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Inovatif", *Artikel SMKN 1 Punggelan,* diakses pada 4 Desember 2023, 2022. https://www.smkn1punggelan.sch.id/read/111

penilaian pembelajaran. Secara keseluruhan memberikan warna baru terhadap penilaian guru dan siswa dalam model pembelajaran menyenangkan.[4]

Quizizz memiliki beberapa fitur lain yang dapat digunakan guru untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah. Selain menyelesaikan tugas, siswa juga dapat merasakan pembelajaran yang tidak sulit karena aplikasi Quizizz memiliki desain yang segar dan penuh dengan hal-hal menyenangkan. Permainan tidak lepas dari unsur kreatif, inovatif, penuh petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian dapat menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar setiap siswa, sehingga dapat mewujudkan gagasan dan tujuan pendidikan secara konkrit dan seragam. Cara menggunakan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki maksimal 4-5 pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan Anda. Setelah kuis selesai, kuis dapat dibagikan kepada siswa menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran berkelanjutan. Padahal, strategi ini dapat melibatkan partisipasi aktif siswa sejak awal.[5]

B. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Mempersiapkan lingkungan belajar Quizizz sangat mudah dengan terlebih dahulu menyiapkan materi berupa pertanyaan dan alternatif jawaban di aplikasi Quizizz. Setelah menyiapkan materi soal beserta semua konten lainnya yang ditambahkan, buka dan masuk ke aplikasi Quizizz melalui website yaitu *www.Quizizz.com.* Seperti yang tersedia di Playstore atau situs web lain. Pemula atau yang belum memiliki akun untuk menggunakan Quizizz harus mendaftar terlebih dahulu dan akan mendapatkan akun yang memudahkan dalam menggunakan Quizizz. Prosedurnya adalah dengan mengklik teks login dalam daftar dan melengkapi informasi pribadi singkat setelah pendaftaran untuk membuktikan bahwa Anda adalah Anda. Jika Anda sudah mendaftarkan akun, Anda dapat dengan bijak menggunakan

[4] Agus Setiawan dkk, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS,* 2019.

[5] Yulia Isratul Aini, "PemanfatanMedia Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkul", *Journal Kependidikan,* 2, 25, 2019.

akun tersebut untuk mengakses aplikasi Quizizz, yaitu dengan mengklik teks login di aplikasi Quizizz, memenuhi syarat akun yaitu. alamat email dan kata sandi yang sebelumnya digunakan untuk pendaftaran.

Setelah Anda online dan tentunya terdaftar pada akun aplikasi Quizizz, kita disuguhkan tampilan perpustakaan dari kumpulan media kuis yang telah dikirimkan sebelumnya oleh pembuat kuis. Selain itu, kita dapat dengan leluasa memilih kuis yang ada di aplikasi Quizizz sesuai dengan kebutuhan guru saat Anda menggunakan aplikasi Quizizz. Tentu saja ada berbagai jenis kuis yang namanya dimulai dengan kuis. Namun, untuk meningkatkan kreativitas setiap pemegang akun, Quizizz memberikan kemudahan dalam membuat kuis sendiri, yang diuji dengan kreasi Anda sendiri, dengan mengklik tulisan buat kuis Anda sendiri. Berikut ini adalah ringkasan singkat tentang prosedur dan pengoperasian Quizizz:

1. Untuk langkah pertama, buka web dan ketik Quizizz.
2. Apabila belum memilki akun, klik **sign up.**
3. Isi pada ururtan yang diminta untuk pendaftaran akun.
4. Masuk ke aplikasi quizizz, lalu klik **login.**
5. Isi dengan **email** dan **password** yang terdaftar di akunmu.
6. Tentukan model kuis seperti apa yang ingin digunakan. Kuis bisa dibuat sendiri dengan klik **creat my quiz**.

Dengan demikian, materi pembelajaran serbaguna pada aplikasi Quizizzi dapat dimanfaatkan dan dimanfaatkan dengan baik dengan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Begini cara kerja Quizizz:

1. Masuk ke web atau buka aplikasi Quizizz.
2. Kemudian cari tulisan **teacher** lalu klik, sebagai pengajar.
3. Setelahnya memasukkan data diri berupa **username**, **email**, dan **password**.
4. Apabila telah dinyatakan masuk, pilih buat kuis pada tulisan **creat a quiz**, lalu akan muncul tampilan **Lets Creat a Quiz**.
5. Masukkan nama kuis sesuai dengan kebutuhan, contoh: kuis IPS Terpadu. Lalu klik **save.**
6. Selanjutnya muncul tampilan **creat new question**. Kemudian tulis pertanyaan pada kolom yang tersedia, **“Write Question Here”**, lalu masukkan jawaban

(jika menggunakan **multiple choice/pilihan ganda**) pada kolom **answer option**.

7. Beri tanda centang pada kolom yang benar, lalu atur durasi mengerjakan setiap soalnya.
8. Klik **save**.
9. Jika telah selesai, pilih **finish quiz**.
10. Kemudian, akan muncul tampilan **quiz detail** (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik **save details**.
11. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah **Homework**, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih **Play Live**, apabila hendak digunakan sekarang.
12. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik **Procced**.
13. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
14. Kemudian membuka Link "**http://quizizz.com/admin/"** Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.[6]

C. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quiziz

Dari penelitian yang dilakukan, dapat disajikan pembahasan dari hasil temuan. Secara khusus, salah satu tujuan penggunaan aplikasi Quizizz untuk pendidikan IPS adalah untuk meningkatkan minat dan kemauan siswa untuk mempelajari mata pelajaran IPS yang lebih menyenangkan dan menarik. Media dan keterlibatan guru yang mendampingi setiap kelas sangat diperlukan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari tersedianya media. Hal serupa juga disebutkan oleh Rapidbe yang menyatakan bahwa salah satu elemen kunci dalam meningkatkan standar pendidikan adalah kualitas guru yang merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Guru perlu mempunyai kompetensi agar dapat menciptakan, mengembangkan, dan melaksanakan pembelajaran.[7]

Kelebihan dari aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS yaitu:

[6]Ayunara Bahar, "Membuat Kuis Interaktif dengan Quizizz", Tersedia pada https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html, diakses tanggal 04 Desember 2023, 2017.

[7] Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), 13.

1. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan.
2. Melatih ketepan dalam menjawab soal.
3. Dapat menigkatkan motivasi serta kompetensi peserta didik.
4. Setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan melihat jumlah poin yang mereka peroleh untuk pertanyaan tersebut (poin bervariasi dari waktu kewaktu) dan peringkat yang mereka capai saat menjawab pertanyaan tersebut.
5. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, jawaban yang benar akan ditampilkan.
6. Pada saat menyelesaikan kuis, panel pertanyaan Rivew akan muncul dimana anda dapat melihat jawaban yang anda pilih.
7. Pada saat mengerjakan Quizizz peserta didik mendapat pertanyaan yang berbeda-beda dengan peserta didik yang lainnya, karena pertanyaan dalam quizizz ini diacak.[8]

Kekurangan dari Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS yaitu:

1. Peserta didik bisa membuka tab baru.
2. Peserta didik tidak mudah dikontrol saat membuka tab baru.
3. Jaringan internet sangat berpengaruh dalam penggunaan aplikasi Quizizz ini, apabila jaringan internet terputus atau tidak menyambung maka akan mengganggu peserta didik dalam menyelesaikan Quizizz.
4. Tidak dapat merevisi jawaban.
5. Harus menunggu seluruh peserta bergabung game dan permainan baru dapat dimulai.
6. Tampilan di HP mudah tertutup.
7. Pengerjaan soal dikerjakan secara berurutan.[9]

[8] Fatimah Hidayahni Amin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Belajar*, 3(3), Desember 2021.

[9] Irfan Adi Nugroho, *Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz,* (Yogjakarta: LP3M Sarjana Wiyata Taman Siswa, 2019), 6-7.

D. Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Pembelajaran IPS

Quizizz adalah salah satu dari aplikasi yang menunjukkan bagaimana Quizizz dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan setiap peserta didik. Aplikasi Quizizz juga menjadikan media sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang secara tradisional tidak dapat diterapkan dengan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi atau komputer lainnya. Model pembelajaran berbasis teknologi dapat disusun strateginya secara naratif dan perspektif. Aplikasi Quizizz dapat membantu dalam pendidikan dalam membuat penilaian tanpa batasan tempat, dan pengaturan waktu dapat disesuaikan untuk memandu fokus peserta didik. Pada saat ulangan menggunakan aplikasi berbasis game dan berkemampuan fitur multiplayerdi dalam kelas sehingga peserta didik merasa nyaman berada di dalam kelas saat mengerjakan pertanyaan yang dibuat guru. Fitur-fiturnya menjadikannya salah satu yang dapat menghibur peserta didik dengan adanya avatar, tama, meme dan musik dalam pembelajaran.[10]

Aplikasi kuis ini biasanya dimungkinkan untuk menyimpan data internet yang digunakan, di dalam kuis ada juga alat online berupa tes interaktif yang digunakan pembelajaran di kelas, Quizzizz adalah aplikasi berbasis permainan yang menghadirkan kegiatan pembelajaran lebih terfokus dan dapat membuat peserta didik senang. Ini sangat mudah digunakan dan memiliki hasil yang lebih unggul. Konsep penilaian ini menggunakan smartphone sebagai medianyadan memiliki beberapa pertanyaan, dalam menjawab pertanyaan dari kuis tersebut, media pembelajaran dapat menjadi penilaian yang pentingdan sangat efektif dalam mengevaluasi guru dan memberikan hasil yang sangat cepat sehingga guru dapat bertindak sesegera mungkin ketika terjadi kesalahan pada peserta didik. Penggunaan media kuis tidak hanya membuat siswa menghafal isi yang dijelaskan, tetapi juga menimbulkan persaingan antar siswa, sehingga menantang peserta didik untuk menjadi yang terbaik di kelas. Saat peserta didik menjawab setiap pertanyaan, peserta didik yang akan menerima skor akan muncul di layar. Hal ini dapat menggugah semangat belajar peserta didik saat mereka bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi. Quizizz tidak hanya menawarkan permainan individu, tetapi juga model permainan kelompok, dengan

[10]Kusnul Khotimah, "Pengaruh MediaQuizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS,*2 (2), 2022.

kelompok yang terdiri dari peserta didik berdiskusi dan bekerjasama untuk menjawab pertanyaankuis.[11]

Pembelajarandengan menggunakan media berupa permainan dapat memberikan efek positif bagi peserta didik dan meningkatkan konsentrasi saat belajar. Fokus yang terus-menerus pada guru atau fokus pada satu arah hanya akan menimbulkan kebosanan dan hilangnya konsentrasi pada peserta didik. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran akan semakin memfokuskan perhatian peserta didik. Dengan demikian pengaruh dari penggunaan aplikasi quizizz adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik, di mana keterlibatan peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan yang interaktif dan bermain. Quizizz dapat meningkatkan pemahaman konsep, aplikasi ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam melalui format kuis yang interaktif. Motivasi belajar dari peserta didik pun akan meningkat untuk belajar materi IPS dengan lebih antusias. Sehingga peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan kritis dalam pemecahan masalah dan analisa melalui pertanyaan yang dirancang untuk mamacu pemikiran kritis.[12]

KESIMPULAN

Quizizz sebagai sarana pembelajaran yang menunjang keberlangsungan proses belajar mengajar di tengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online yang artinya dapat dengan mudah digunakan selama didukung oleh koneksi internet yang memadai. Media pembelajaran Quizizz harus terus dikembangkan untuk menjadikan Quizizz sebagai aplikasi lingkungan belajar yang kompetitif di tengah adaptasi pandemi Covid-19. Pemanfaatan lingkungan belajar sendiri tidak lepas dari model pembelajaran.

Berikut ini adalah ringkasan singkat tentang prosedur dan pengoperasian Quizizz:

1. Untuk langkah pertama, buka web dan ketik Quizizz.
2. Apabila belum memilki akun, klik **sign up.**
3. Isi pada ururtan yang diminta untuk pendaftaran akun.
4. Masuk ke aplikasi quizizz, lalu klik **login.**

[11]Roswita Lioba Nahak, "Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Mahasisa", *Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2) Agustus 2022.

[12]Rini Endah Sugiharti, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Inovasi Pendidikan,*6(2), Desember 2022.

5. Isi dengan **email** dan **password** yang terdaftar di akunmu.
6. Tentukan model kuis seperti apa yang ingin digunakan. Kuis bisa dibuat sendiri dengan klik **creat my quiz**.

Kelebihan dari aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS yaitu: Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang menyenangkan, Melatih ketepan dalam menjawab soal, Dapat menigkatkan motivasi serta kompetensi peserta didik, Setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan melihat jumlah poin yang mereka peroleh untuk pertanyaan tersebut (poin bervariasi dari waktu kewaktu) dan peringkat yang mereka capai saat menjawab pertanyaan tersebut. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, jawaban yang benar akan ditampilkan. Pada saat menyelesaikan kuis, panel pertanyaan Rivew akan muncul dimana anda dapat melihat jawaban yang anda pilih. Pada saat mengerjakan Quizizz peserta didik mendapat pertanyaan yang berbeda-beda dengan peserta didik yang lainnya, karena pertanyaan dalam quizizz ini diacak.

Pembelajarandengan menggunakan media berupa permainan dapat memberikan efek positif bagi peserta didik dan meningkatkan konsentrasi saatbelajar. Fokus yang terus-menerus pada guru atau fokus pada satu arah hanya akan menimbulkan kebosanan dan hilangnya konsentrasi pada peserta didik. Pengaruh dari penggunaan aplikasi quizizz adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik, di mana keterlibatan peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan yang interaktif dan bermain. Quizizz dapat meningkatkan pemahaman konsep, aplikasi ini membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam melalui format kuis yang interaktif. Motivasi belajar dari peserta didik pun akan meningkat untuk belajar materi IPS dengan lebih antusias. Sehingga peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan kritis dalam pemecahan masalah dan Analisa melalui pertanyaan yang dirancang untuk mamacu pemikiran kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Setiawan dkk, 2019. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS.*

Bahar. Ayunara, 2017. "Membuat Kuis Interaktif dengan Quizizz", Tersedia pada https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html, diakses tanggal 04 Desember 2023.

Fatimah Hidayahni Amin. 2021. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Belajar*, 3(3), Desember.

Hermanto, 2022. "Memanfaatkan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Inovatif", *Artikel SMKN 1 Punggelan,* diakses pada 4 Desember 2023. https://www.smkn1punggelan.sch.id/read/111.

Isratul Aini, Yulia. 2019. "PemanfatanMedia Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkul", *Journal Kependidikan,* 2, 25.

Kusnul Khotimah, 2022. "Pengaruh MediaQuizizz DalamPembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS,* 2 (2).

Nugroho, Irfan Adi. 2019. *Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz.* Yogjakarta: LP3M Sarjana Wiyata Taman Siswa.

Rini Endah Sugiharti, 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Inovasi Pendidikan,* 6(2), Desember.

Roswita Lioba Nahak, 2022. "Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Mahasisa", *Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2) Agustus.

Rusman, 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* Jakarta: Kencana.

Sendari. 2021. Anugerah Ayu, "Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah", *Artikel Liputan6,* diakses pada 4 Desember 2023. https://www.liputan6.com/hot/read/4032771.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Grup.

.