



Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Quizizz Pada Siswa SMA Negeri 4 Makassar

Thamrin Tahir

Universitas Negeri Makassar

Muhammad Ilyas Thamrin Tahir

Universitas Negeri Makassar

Amiruddin Tawe

Universitas Negeri Makassar

Andi Tenri Ampa

Universitas Negeri Makassar

Nurwahida

Universitas Negeri Makassar

Alamat: Jl. A.P Pettarani Makassar, Sulawesi Selatan

Korespondensi penulis: a.tenriampa@unm.ac.id

Abstrak. *Effectiveness of using Quizizz media in collaborative learning and instilling it in learning styles and improving learning outcomes of class X-3 students of SMA Negeri 4 Makassar. The methods used are lectures, questions and answers or discussions, and training. The results obtained from using Quizizz media are able to improve students' understanding of economic material, encourage active involvement in discussion groups, and increase students' motivation and enthusiasm for learning. Quizizz has also been proven to be able to accommodate various learning styles and create an interactive and enjoyable learning atmosphere. Although there are obstacles such as technical problems and student adaptation to technology, in general the use of this media makes a positive contribution to the process and learning outcomes of students).*

Keywords: *Quizizz Media, Learning Style, Interactive.*

Abstrak. Efektivitas penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran kolaboratif serta implikasinya terhadap gaya belajar dan peningkatan hasil belajar siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Makassar. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab atau diskusi, dan pelatihan. Hasil yang didapatkan penggunaan media Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi, mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Quizizz juga terbukti mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun terdapat kendala seperti masalah teknis dan adaptasi siswa terhadap teknologi, secara umum penggunaan media ini memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa

Kata Kunci: *Media Quizizz, Gaya Belajar, Interaktif*

PENDAHULUAN

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diakibatkan oleh pembelajaran yang didominasi oleh ceramah. Kondisi ini menghambat kemampuan berpikir kreatif siswa karena mereka terbiasa hanya mengikuti cara guru dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif yang rendah terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi dengan orientasi pemberian pengetahuan bukan penggalian pengetahuan (Fatah et al., 2016). Oleh karena itu kreativitas guru dalam mengajar sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Mulyadi, Udi, 2017). Guru harus mampu mengkondisikan suasana belajar serta mengajak siswa ikut aktif dalam pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran interaktif menjadi pokok perhatian dalam konteks pembelajaran digital. Pendekatan ini mengeksplorasi sejauh mana media dapat memberikan interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam hal meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat motivasi belajar, dan menciptakan pembelajaran yang dinamis. Quizizz sebagai platform pembelajaran daring, menawarkan potensi untuk menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran di SMA 4 Makassar. Melalui platform ini, diharapkan dapat merancang kuis-kuis interaktif yang tidak hanya menantang intelektual siswa tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Riyadi & Wibawa, 2024).

Semua siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif, akan tetapi kualitasnya berbeda-beda. Kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki seseorang tidak bersifat fundamental seperti yang dibawa sejak lahir. Siswa dapat mengembangkan berpikir kreatifnya apabila terdapat tantangan terhadap kognitifnya. (Ningrum et al., 2016), menyatakan kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan dengan cara membiasakan siswa untuk memecahkan suatu masalah dengan mandiri. Berdasarkan paparan diatas, pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa sangat diperlukan. Pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran yang memberikan kebebasan bagi siswa dan kelompoknya untuk menemukan suatu konsep baru. Oleh karena itu pembelajaran kolaboratif diindikasikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Hasil penelitian Widjajanti (2011), menguatkan dugaan tersebut, Dimana pembelajaran kolaboratif dapat mengembangkan kecakapan matematis mahasiswa, baik pemahaman konseptual, kelancaran prosedural, kompetensi strategis, penalaran adaptif, maupun disposisi produktif. Siswa yang memiliki penalaran dan penguasaan konsep yang baik lebih mudah untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya kreatif.

Husain (2015) dan Johartono (2011), menyatakan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi karena pembelajaran kolaboratif dapat mendorong siswa semakin perhatian dan termotivasi dalam pembelajaran. Siswa yang memperoleh hasil belajar yang tinggi tentunya memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian Widodo (2013), Peningkatan hasil prestasi belajar terjadi karena pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik.

Emmanuel, Ojaga dan Okoiye (2016), menyatakan bahwa kelompok yang mendapat pembelajaran kolaboratif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran kolaboratif, siswa lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam memahami materi. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan kolaboratif cenderung belajar secara individual dan pasif. Akibatnya, pencapaian hasil belajar kelompok kontrol tidak sebaik kelompok eksperimen (kolaboratif). Jadi, secara umum penulis berpendapat bahwa pembelajaran kolaboratif memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol.

Penelitian oleh Arini dan Hidayanto (2020), menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam metode pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Melalui pendekatan kelompok kecil, siswa lebih termotivasi untuk

berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan kuis dan tugas, yang berdampak positif pada pemahaman materi. Aplikasi kuis online seperti Quizizz telah menjadi alat populer dalam pendidikan untuk meningkatkan interaksi peserta didik dan mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi. Quizizz adalah salah satu alternatif multimedia pembelajaran yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menarik karena aplikasi ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan.

Halimah et all., (2023), juga meneliti pengaruh pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan metode tersebut, menandakan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan model pelatihan dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 4 Makassar Sumber yang merupakan mitra pelaksana program, dengan melibatkan guru dan siswa sebagai subjek utama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk memastikan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami informasi, kegiatan ini diawali dengan penerapan pembelajaran dengan cara berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan kemudian menyebarkan angket. Hal ini diperlukan untuk mengetahui apakah penggunaan quizizz bermanfaat dalam mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Kami mengamati bagaimana quizizz membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Agar temuan lebih mudah dipahami, temuan tersebut akan disajikan secara bertahap.

1. Tahap Observasi Awal

Pada tahap yang pertama, melakukan observasi awal di kelas X-3 di SMA 4 Makassar untuk memahami dinamika pembelajaran yang berlangsung. Observasi bertujuan untuk mengidentifikasi interaksi antara siswa dan guru, serta menganalisis metode pengajaran yang digunakan. Selama observasi, kami mencatat perilaku siswa, tingkat keterlibatan siswa dalam diskusi, dan kondisi fisik kelas yang mempengaruhi proses belajar mengajar. Hasil observasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang lingkungan belajar di kelas tersebut dan menjadi dasar untuk langkah selanjutnya.



2. Tahap Perencanaan (plan)



Pada tahap perencanaan dalam kegiatan ini, kami merancang strategi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan Quizizz sebagai media interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi. Langkah awal yang diambil adalah meliputi identifikasi kebutuhan siswa terkait pemahaman konsep ekonomi dan kemampuan mereka dalam berpikir kreatif. Kami kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup penggunaan quizizz untuk membantu siswa menyusun dan mengorganisasikan ide secara visual, serta juga sebagai alat evaluasi interaktif yang merangsang pemikiran kritis dan kreativitas siswa. Perencanaan ini dirancang dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif dan inovasi di kalangan siswa.

3. Tahap Tindakan /(action)

Pada tahap tindakan, melaksanakan rencana yang telah dirancang dengan menerapkan Quizizz dalam pembelajaran ekonomi di kelas. Pertama, siswa diperkenalkan dengan teknik pembuatan materi presentasi pada Quizizz dan cara penggunaannya untuk menyusun ide-ide atau konsep ekonomi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, kami juga menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi interaktif dengan menyajikan kuis atau pertanyaan berbasis kasus untuk menguji pemahaman dan kreativitas siswa dalam mengaplikasikan konsep ekonomi. Aktivitas ini dilakukan dalam beberapa selang waktu agar siswa dapat memahami materi yang sudah disiapkan melalui aplikasi Quizizz. Kami juga mencatat perkembangan dan respons siswa selama proses pembelajaran sebagai data awal untuk dianalisis lebih lanjut pada tahap berikutnya.

- **Pengantar Penelitian (perkenalan)**



Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, tantangan untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan efektif semakin meningkat. Kegiatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi kreativitas dan teknologi, melalui penggunaan platform Quizizz, dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa di kelas X-3 di SMA 4 Makassar. Powerpoint sebagai visualisasi yang memudahkan siswa dalam mengorganisir informasi dan

ide, diharapkan dapat merangsang kreativitas dan pemahaman mereka. Sementara itu, Quizizz menawarkan pendekatan interaktif yang membuat pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan media ini, kami berharap dapat menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan serta kolaborasi siswa dalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran ekonomi. Melalui Kegiatan ini, ingin memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan di era digital seperti sekarang.

- **Review Materi**



Pada tahap ini, sebelum mulai menjelaskan materi ekonomi, Kami telah membagi 24 siswa dalam bentuk kelompok. Kelompok tersebut terdiri dari 4 kelompok, yang nantinya kelompok tersebut harus memilih salah satu dari anggotanya sebagai ketua tim yang nantinya akan menjadi penanggung jawab dalam permainan kuis yang akan dilakukan setelah penjelasan materi dengan judul “Permintaan dan Penawaran”. Materi yang dijelaskan dalam bentuk Powerpoint yang akan membantu siswa di kelas X-3 dalam mereview materi permintaan dan penawaran dengan cara yang lebih menarik dan terstruktur. PowerPoint sebagai media presentasi dapat diibaratkan seperti mekanisme permintaan dan penawaran dalam ekonomi. Di satu sisi, ada "permintaan" dari audiens terhadap informasi yang jelas, menarik, dan mudah dipahami selama presentasi. Di sisi lain, PowerPoint berfungsi sebagai alat untuk "menawarkan" informasi tersebut dengan format yang lebih terstruktur, visual, dan interaktif. Lalu, kami memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan/ pemahamannya terkait Materi yang telah diberikan.

- **Penggunaan Media Quizizz**



Di tahap ini, Setelah penjelasan materi PERMINTAAN DAN PENAWARAN pada powerpoint yang sebelumnya telah dijelaskan, kemudian melakukan interaksi kepada siswa SMAN 4 dengan memperkenalkan salah satu media penunjang untuk melengkapi penjelasan materi, sebagai bentuk evaluasi terkait materi PERMINTAAN DAN PENAWARAN yang sudah dijelaskan. Mula-mula memperkenalkan Quizizz yang di mana Quizizz merupakan salah satu aplikasi/situs yang dapat mempermudah seseorang dalam membuat pertanyaan yang dapat diakses secara gratis dan memiliki beberapa fitur di dalamnya yaitu fitur login materi tanpa batasan, memiliki fitur batas waktu dalam menjawab di satu pertanyaan, dapat menentukan waktu pengerjaan siswa, serta menampilkan progres siswa dalam menjawab pertanyaan dengan waktu yang cepat, juga slide yang bisa di edit sesuai kebutuhan. Setelah pengenalan quizizz kepada siswa, Kami telah menyiapkan 10 pertanyaan yang di mana isi dalam pertanyaan tersebut mencakup materi PERMINTAAN DAN PENAWARAN yang sudah dijelaskan sebelumnya. Masing- masing ketua tim yang telah dipilih melakukan login pada kuis kemudian berdiskusi untuk menjawab pertanyaan secara bersama- bersama. Setelah pengisian pertanyaan oleh siswa pada media QUIZIZZ kami menampilkan skor siswa yang menjawab pertanyaan dengan jawaban tepat dan cepat.

- **Pemberian Reward**



Kelompok yang sudah disebutkan sebelumnya yang menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sudah ditentukan sesuai dengan peringkat yang ditampilkan di media QUIZIZZ. Siswa menerima reward yang telah disiapkan oleh kami yang mencakup peringkat 1 saja. Semua anggota kelompok naik untuk menerima reward yang diberikan oleh kami yang isinya dapat digunakan siswa dalam pembelajaran.

- **Penyebaran Kuesioner**



Setelah pemberian reward kepada siswa, kami mengarahkan siswa untuk mengisi kuisisioner, yang dimana kuisisioner tersebut berisi tentang pengalaman siswa menggunakan quizizz.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan menunjukkan hasil yang signifikan. Penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi metode ceramah yang cenderung pasif, berubah menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif berkat pemanfaatan media digital interaktif ini. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena adanya evaluasi langsung melalui kuis yang disajikan secara menarik dan berbasis waktu.

Selain itu, kegiatan diskusi kelompok melalui Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk berperan aktif, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal, yang secara tidak langsung turut membentuk sikap kolaboratif dan meningkatkan rasa percaya diri. Walaupun terdapat beberapa kendala seperti jaringan internet dan perbedaan tingkat adaptasi teknologi, namun secara keseluruhan siswa mampu menyesuaikan diri dengan baik.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap gaya belajar dan hasil belajar siswa, serta sangat relevan diterapkan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi dan keterlibatan aktif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Emmanuel, Ojaga Okoiye, .. Ofoegbu Rosemary Onyinye and Dr. Nlemadim Monica Chimezie2. (2016). Competence Among Accounting students. *Competence Among Accounting Undergraduates in South-East*, 4(2), 1–12.
- Fadillah, A. D., & Marsofiyati. (2024). *Pemanfaatan quizizz sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa*. 1(3), 2022–2025. <https://humaniorasains.id/jhss/article/view/42>
- Fatah, A., Suryadi, D., Sabandar, J., & Turmudi. (2016). Open-ended approach: An effort in cultivating students' mathematical creative thinking ability and self-esteem in mathematics. *Journal on Mathematics Education*, 7(1), 9–18.

<https://doi.org/10.22342/jme.7.1.2813.9-18>

- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 376–382. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>
- IR DHIANINGWULAN. (2019). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Mulyadi, Udi, D. (2017). *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*.
- Ningrum, P., Sains, J. P., & Semarang, U. M. (2016). Kata Kunci : Komunikatif, Berpikir Kreatif, Kolaboratif, Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1), 17–28. <https://doi.org/10.26714/jps.4.1.2016.17-28>
- Retnodari, Wahyuning, W. F. E. dan S. L. (2020). PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ METODE KOLABORASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika*, 4(November), 978–979. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p403-410>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133–143. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.1.133-143>
- Tanjung, M. M., Liza, N., Helmi, S., & Ahmad, W. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4368–4371. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11414>
- Ulia, N. (2018). *Efektivitas Collaborative Learning Berbantuan Media Short Card Berbasis IT Terhadap Pemahaman Konsep MATEMATIKA*. V(2).