

**PENGUNAAN ALAT EVALUASI QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MAHASISWA
UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA**

Erika Dwi Febriyanti

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; Indonesia
e-mail: erikadwi.febrityanti21@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan alat evaluasi Quizalize sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, mengidentifikasi potensi, tantangan, serta dampaknya terhadap efektivitas proses Pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif. Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 kelas C dari program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Sumber data yang digunakan sebagai sumber informasi adalah Quizalize. Data yang dikumpulkan terdiri dari data numerik, persentase, serta tanggapan dari responden yang dihimpun melalui kuesioner yang telah disusun oleh peneliti. Metode pengumpulan data melalui distribusi kuesioner dengan tujuh variabel, yang mengeksplorasi aspek-aspek seperti efektivitas, relevansi, daya tarik, kelebihan, dan kekurangan Quizalize sebagai alat evaluasi. Sebanyak 36 mahasiswa dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi Quizalize efektif dan menarik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Dan responden tertarik untuk menggunakan Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia meskipun terdapat beberapa kekurangan.

Kata kunci: alat evaluasi, quizalize, media pembelajaran

Abstract

This research aims to explore and analyze the use of the Quizalize evaluation tool as an Indonesian language learning medium, identifying potential, challenges and its impact on the effectiveness of the education process. This research uses a qualitative and descriptive approach. The participants in this research were 5th semester students in class C from the Indonesian Language and Literature Education Study program at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. The data source used as a source of information is Quizalize. The data collected consisted of numerical data, percentages, and responses from respondents collected through a questionnaire that had been prepared by the researcher. The data collection method is through the distribution of a questionnaire with seven variables, which explore aspects such as effectiveness, relevance, attractiveness, advantages and disadvantages of Quizalize as an evaluation tool. A total of 36 students from the Indonesian Language and Literature Education Department at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta participated in filling out the research questionnaire. The results of this research indicate that the Quizalize evaluation tool is effective and interesting as an Indonesian language learning medium. And respondents are interested in using Quizalize as a medium for learning Indonesian even though there are several shortcomings.

Keywords: vvaluation tools, quizalize, instructional media

A. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi salah satu pilar utama dalam pendidikan, memungkinkan pendidik untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alat teknologi yang menonjol dalam konteks ini adalah Quizalize, Quizalize merupakan sebuah platform evaluasi berbasis online yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang dinamis. Dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia, integrasi teknologi seperti Quizalize menjadi semakin relevan mengingat kompleksitas dan kebutuhan adaptasi kurikulum yang berkelanjutan. Selain itu, dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, masyarakat pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk memanfaatkan alat-alat digital sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks ini, keberadaan Quizalize tidak hanya sebagai alat evaluasi semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dengan cara yang lebih menarik dan responsif.

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam kesuksesan proses pendidikan karena berperan dalam mengirimkan materi kepada peserta didik melalui berbagai media. Sebagai contoh, pendidik bisa memanfaatkan aplikasi seperti Quizalize untuk memberikan pengalaman belajar Bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa, sehingga mereka bisa lebih menikmati materi pelajaran tersebut. Quizalize adalah sebuah platform pembelajaran yang interaktif, dilengkapi dengan elemen permainan yang memungkinkan integrasi aktivitas berkelompok dalam proses pembelajaran, menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan responsif. Untuk mengakses fitur permainan Quizalize, peserta didik hanya perlu menggunakan perangkat elektronik yang biasa mereka gunakan di lingkungan kelas.

Studi sebelumnya mengenai alat evaluasi Quizalize telah dilaksanakan oleh Titin Tohiroh. Temuan dari penelitian tersebut mengungkap beberapa keunggulan dari platform Quizalize, seperti kemampuannya untuk memanfaatkan materi dan kuis dari pendidik lain, memberikan feedback berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh siswa, dan memungkinkan pencetakan kuis dalam format soal kertas. Adapun aspek pengembangan dari platform Quizalize meliputi: (1) pengembangan kelas online untuk Bahasa Indonesia; (2) penyusunan aktivitas di lingkungan kelas virtual; (3) pembuatan kuis atau penilaian untuk

materi Bahasa Indonesia; dan (4) integrasi kelas serta kuis di Quizalize dengan Google Classroom. Lebih lanjut, data dari survei yang dilaksanakan menunjukkan bahwa Quizalize dianggap sebagai alat yang efektif, berarti, menarik, mudah dioperasikan, dan mendukung pemahaman materi Bahasa Indonesia.

Sebuah penelitian lain mengenai alat evaluasi telah dijalankan oleh Nurfadhilah, Nurfiiana, Nurjannah, dan Danial dengan tujuan memberikan pelatihan kepada guru, khususnya di MAN 2 Sinjai, untuk menggunakan media pembelajaran Quizalize. Dalam pelatihan ini, pendekatan yang digunakan mencakup presentasi mengenai penggunaan Quizalize dan dialog interaktif dengan para guru. Topik yang dibahas dalam sesi pelatihan mencakup familiarisasi dengan fitur-fitur interaktif dari Quizalize serta panduan untuk menciptakan akun guru di platform tersebut. Dampak positif dari kegiatan ini adalah peningkatan dalam pemahaman, keterampilan, dan inovasi guru dalam memaksimalkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penggunaan alat evaluasi Quizalize sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, mengidentifikasi potensi, tantangan, serta dampaknya terhadap efektivitas proses pendidikan. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur pendidikan dan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik, stakeholder pendidikan, serta pihak yang berkepentingan dalam pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia.

B. LANDASAN TEORI

Dalam pengertian asal kata, "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "medium" yang berarti sebagai perantara. Sementara dalam bahasa Arab, kata "media" diterjemahkan dari "wasaaila," yang mengindikasikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Martin dan Briggs (1986), definisi media pembelajaran mencakup segala elemen yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan peserta didik, termasuk perangkat keras maupun perangkat lunak yang beroperasi di dalamnya. Di sisi lain, menurut pandangan H. Malik, media belajar merujuk pada segala bentuk yang dapat digunakan untuk mengirimkan informasi atau materi pembelajaran, dengan tujuan memicu perhatian, minat,

serta emosi dari peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

Media memegang peran penting dalam instruksi, dimana konten yang ada di dalamnya harus mengaktifkan partisipasi peserta didik baik secara mental maupun melalui interaksi fisik untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Desain materi harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar yang sistematis dan psikologis untuk menciptakan pengajaran yang efisien. Meskipun tujuannya untuk menyenangkan, media pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman yang memuaskan dan sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Dalam aspek fungsi media pembelajaran, ada beberapa aspek yang krusial untuk dipahami. Pertama, media pembelajaran tidak hanya sekadar pelengkap dalam proses pendidikan, melainkan memiliki peran spesifik dalam memfasilitasi situasi belajar yang efektif. Kedua, media pembelajaran merupakan komponen integral dari keseluruhan proses pendidikan, menandakan keterkaitannya dengan elemen-elemen lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang efisien. Ketiga, ada kebutuhan untuk memastikan konsistensi antara media pembelajaran dengan tujuan kompetensi dan materi yang diajarkan. Keempat, meski memiliki daya tarik, media pembelajaran bukan semata-mata sebagai sarana hiburan, dan harus tetap berorientasi pada objektif pendidikan. Kelima, media pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman siswa terhadap materi. Terakhir, dengan pendekatan media pembelajaran yang tepat, kualitas proses belajar dapat ditingkatkan, menghasilkan pemahaman materi yang lebih mendalam dan berkelanjutan bagi siswa.

Quizalize merupakan sebuah platform digital yang memfasilitasi pendidik dalam menciptakan kelas virtual dan materi penilaian bagi peserta didik, yang dapat diakses melalui beragam perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel cerdas. Melalui platform ini, pendidik dapat menyiapkan atau memilih dari beragam kuis dan latihan yang ada, dengan opsi bahasa dari berbagai negara seperti Prancis, Spanyol, Italia, Jerman, Cina, dan Korea. Format kuis yang tersedia beragam, termasuk pilihan ganda, pencocokan kata, dan tampilan gambar. Peserta didik mendapatkan umpan balik secara langsung saat atau setelah menyelesaikan kuis. Bagi pendidik yang sudah familiar dengan platform seperti Quizlet, materi yang mereka miliki dapat dengan lancar dihubungkan ke dalam Quizalize. Guru juga

memiliki kebebasan untuk mengelola setiap sesi kuis, termasuk mengatur pertanyaan yang belum dijawab hingga peserta didik mampu menjawab dengan tepat.

Pemanfaatan Quizalize dalam proses pengajaran Bahasa Indonesia mencerminkan adaptasi dunia pendidikan terhadap era industri 4.0. Menggunakan teknologi informasi sebagai sarana belajar dan media ajar menjadi upaya untuk memperbaiki efektivitas serta mengatasi kelemahan pendekatan tradisional. Quizalize tidak hanya sebagai sumber atau perangkat belajar, tetapi juga berperan sebagai alat evaluasi yang memungkinkan pendidik untuk merancang sesi pembelajaran yang lebih interaktif. Sebagai alternatif dari penilaian konvensional berbasis kertas, kehadiran Quizalize yang dapat diakses melalui perangkat peserta didik menarik minat mereka karena sesuai dengan karakteristik era industri 4.0 yang dominan di ranah digital.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif. Partisipan penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 kelas C dari program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Sumber data yang digunakan sebagai sumber informasi adalah Quizalize. Data yang dikumpulkan terdiri dari data numerik, persentase, serta tanggapan dari responden yang dihimpun melalui kuesioner yang telah disusun oleh peneliti. Metode pengumpulan data melalui distribusi kuesioner dengan tujuh variabel, yang mengeksplorasi aspek-aspek seperti efektivitas, relevansi, daya tarik, kelebihan, dan kekurangan Quizalize sebagai alat evaluasi. Sebanyak 36 mahasiswa dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Alat Evaluasi Quizalize sebagai Media Pembelajaran

Quizalize memberikan kebebasan bagi penggunanya dalam merancang materi dan pertanyaan interaktif sesuai dengan kebutuhan, sehingga cocok untuk mengadaptasi model pertanyaan yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Pendidik dapat mengunjungi <https://quizalize.com> untuk mengakses aplikasi dan melakukan pendaftaran

di platform tersebut. Membuat materi belajar dengan menggunakan aplikasi Quizalize sangatlah sederhana. Langkah pertama adalah menyiapkan materi dalam format pertanyaan beserta pilihan jawaban yang sesuai dalam aplikasi. Setelah semua materi dan konten relevan telah disusun, Anda dapat mengunjungi situs web Quizalize melalui www.Quizalize.com atau mengunduhnya melalui Playstore atau sumber online lainnya. Jika Anda baru dalam penggunaan atau belum memiliki akun, langkah pertama adalah mendaftar untuk mendapatkan akses ke Quizalize. Caranya cukup dengan mengklik opsi "sign up" dan mengisi informasi pribadi yang diperlukan untuk pendaftaran. Setelah berhasil mendaftar, Anda dapat masuk ke aplikasi dengan menekan "log in" dan memasukkan detail akun Anda, seperti alamat email dan kata sandi yang telah Anda buat saat pendaftaran. Dengan demikian, Anda dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan fitur aplikasi Quizalize sesuai kebutuhan.

Setelah berhasil masuk ke situs web dan memiliki akun di Quizalize, pengguna akan langsung diarahkan ke bagian perpustakaan yang menampilkan berbagai koleksi kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain sebelumnya. Di dalam perpustakaan ini, pengguna memiliki kebebasan untuk memilih kuis-kuis yang ada sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penggunaan Quizalize oleh pendidik atau pengajar. Mengingat nama aplikasinya berisi kata "Quiz," tentunya tersedia beragam jenis kuis yang dapat diakses. Namun, untuk memacu kreativitas individu, Quizalize juga memberikan opsi untuk membuat kuis sendiri melalui fitur "create my quiz," memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan ide dan kreasi mereka sendiri dalam menyusun kuis.

Berikut adalah tata cara singkat untuk menggunakan aplikasi Quizalize. Pertama, buka situs web dengan mengetikkan "Quizalize" pada browser Anda. Jika Anda belum memiliki akun, silakan klik opsi "sign up" untuk mendaftar. Selanjutnya, lengkapi semua informasi yang diperlukan dalam proses pendaftaran. Setelah pendaftaran selesai, kembali ke aplikasi Quizalize dan tekan opsi "login". Masukkan alamat email dan kata sandi yang Anda daftarkan sebelumnya. Terakhir, Anda dapat memilih untuk menggunakan model kuis yang telah tersedia atau menciptakan kuis Anda sendiri dengan mengklik opsi "create my quiz". Di layar selanjutnya, beri judul pada kuis Anda, sebagai contoh "Pembelajaran bahasa Indonesia", lalu simpan. Selanjutnya, tambahkan pertanyaan beserta pilihan jawaban dalam

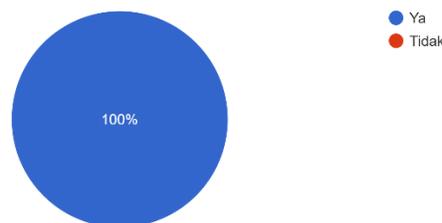
kolom yang disediakan. Pastikan untuk menandai jawaban yang benar. Setelah menyelesaikan semua pertanyaan, klik "Finish Quiz". Anda kemudian dapat menentukan detail kuis, seperti kelas tujuan dan jenis tugas (seperti PR atau sesi langsung). Tentukan batas waktu pengerjaan, lalu simpan pengaturan. Sebuah kode akan diberikan yang dapat digunakan siswa untuk mengakses kuis melalui link yang disediakan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat mengoperasikan aplikasi Quizalize sebagai alat pembelajaran yang efektif dan interaktif.

2. Penggunaan Alat Evaluasi Quizalize sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Peneliti telah menyusun kuesioner untuk menilai penggunaan Quizalize sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Sebanyak 36 mahasiswa dari kelas 5C mengisi kuesioner tersebut. Kuesioner ini mencakup beberapa variabel yang mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap Quizalize sebagai alat evaluasi. Dalam kuesioner, terdapat tujuh variabel yang diajukan kepada responden. Dari variabel tersebut, empat di antaranya menggunakan format jawaban pilihan ganda, sementara tiga variabel lainnya mengharuskan mahasiswa memberikan tanggapan singkat atau pendapat mereka. Peneliti kemudian menganalisis jawaban yang diperoleh dari kuesioner untuk memahami persepsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizalize.

1. Apakah media Quizalize efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?

Apakah media Quizalize efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?
36 jawaban

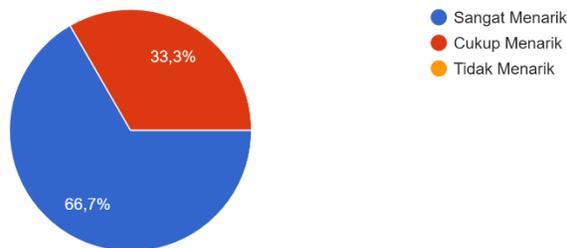


Pertanyaan awal dalam kuesioner berkaitan dengan efektivitas Quizalize sebagai alat pembelajaran. Peneliti merancang pertanyaan dengan opsi jawaban

"Ya" atau "Tidak". Dari 36 mahasiswa yang berpartisipasi, seluruhnya memilih jawaban "Ya". Ini menandakan bahwa Quizalize dianggap sebagai alat yang efektif untuk proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Alat ini dinilai efektif karena memungkinkan pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran baik dalam kelas maupun secara daring. Melalui Quizalize, guru dapat menciptakan lingkungan belajar online, menyajikan materi, materi ajar, dan latihan kepada siswa. Selain materi tertulis, platform ini juga mendukung presentasi video, memperkaya metode pengajaran dengan konten audio-visual, sehingga menjadikan pembelajaran lebih dinamis. Dengan variasi kuis seperti pilihan ganda dan menulis jawaban, Quizalize memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan efektivitas metode pengajaran.

2. Apakah media Quizalize menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?

Apakah media Quizalize menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?
36 jawaban



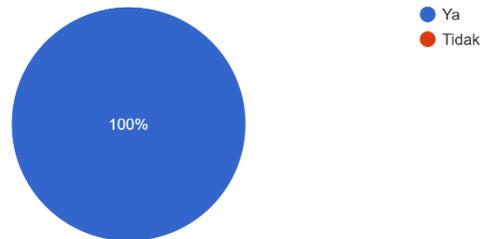
Pertanyaan berikutnya dalam kuesioner berkaitan dengan apakah Quizalize dianggap menarik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti mengemas pertanyaan dengan opsi jawaban "Sangat Menarik", "Cukup Menarik", dan "Tidak Menarik". Dari total 36 responden, sebanyak 12 orang atau 33,3% memilih opsi "Cukup Menarik", sedangkan 24 orang atau 66,7% memilih "Sangat Menarik". Data ini menunjukkan bahwa Quizalize adalah alat pembelajaran yang menarik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Keunikan yang menjadi daya tarik dari Quizalize terletak pada beragam jenis kuis yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi. Tambahan lagi, guru memiliki opsi untuk memanfaatkan sumber belajar

dari pendidik lain yang juga menggunakan Quizalize, asalkan relevan dengan materi Bahasa Indonesia yang akan disampaikan kepada siswa.

3. Jika anda menjadi seorang pendidik, apakah anda tertarik menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia?

Jika anda menjadi seorang pendidik, apakah anda tertarik menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia?

36 jawaban

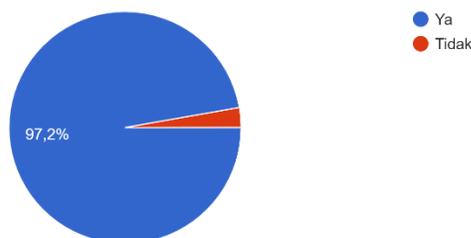


Pertanyaan ketiga menanyakan apakah responden berminat menggunakan Quizalize sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia jika mereka menjadi pendidik. Peneliti merumuskan pertanyaan dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak". Dari seluruh 36 peserta yang mengisi kuesioner, kesemuanya memilih opsi "Ya". Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Quizalize dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menarik bagi mereka. Quizalize memberikan peluang untuk mewujudkan pendekatan belajar yang lebih interaktif dan energik bagi murid. Dengan fasilitas untuk menyusun kuis yang relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia dan menerima feedback secara langsung, Quizalize berpotensi menjadi instrumen yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, sebagai calon pendidik dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia kelas 5C, mereka tertarik untuk mempertimbangkan pemanfaatan Quizalize sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Jika anda menjadi seorang pendidik, apakah anda akan menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia?

Jika anda menjadi seorang pendidik, apakah anda akan menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia?

36 jawaban



Pertanyaan keempat bertanya apakah responden akan memilih menggunakan Quizalize sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran jika mereka berprofesi sebagai pendidik. Peneliti merumuskan opsi jawaban dengan "Ya" atau "Tidak". Dari 36 peserta kuesioner, hanya satu individu yang menjawab "Tidak", sedangkan 35 lainnya memilih "Ya". Mengingat keunggulan yang dimiliki oleh Quizalize, tampaknya sebagai alat yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan kecanggihan fiturnya, Quizalize mendukung guru dalam merancang kuis yang sesuai dan relevan dengan kurikulum, sambil memberikan feedback secara langsung kepada para siswa. Berdasarkan alasan tersebut, jika saya berada dalam kapasitas sebagai pendidik, saya akan cenderung mengadopsi Quizalize sebagai bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperdalam pemahaman dan keterlibatan siswa.

5. Menurut anda, apa kekurangan dari media Quizalize dalam media pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan kelima menggali tentang aspek-aspek yang kurang dari Quizalize sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti merancang pertanyaan dengan format jawaban singkat, memungkinkan responden untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai keterbatasan Quizalize. Dari 36 peserta, satu di antaranya menyatakan, "Keterbatasan akses internet menjadi

hambatan dalam metode e-learning. Di daerah dengan konektivitas yang kurang stabil, akses ke layanan e-learning dapat menjadi tantangan."

Berdasarkan feedback dari responden, meskipun Quizalize menawarkan solusi digital yang inovatif, tetap memiliki kelemahan tertentu yang perlu diperhatikan. Misalnya, kemampuan kustomisasi kontennya yang terbatas mungkin menghambat adaptasinya terhadap kebutuhan spesifik kurikulum atau pendidik. Selanjutnya, ketergantungan pada ketersediaan internet yang konsisten menjadi masalah, khususnya di daerah dengan aksesibilitas internet yang tidak stabil. Faktor lainnya termasuk kemampuan teknologi pengguna, potensi integrasi data dengan platform pembelajaran lain, dan pertimbangan biaya terkait fitur premium, terutama bagi lembaga dengan sumber daya yang terbatas. Adanya kekhawatiran terhadap keamanan data dan privasi siswa juga tetap menjadi perhatian utama saat memanfaatkan platform online. Mengingat evolusi teknologi yang terus berlanjut, kekurangan-kekurangan ini mungkin berubah atau ditingkatkan seiring waktu, namun evaluasi menyeluruh tetap diperlukan sebelum mengintegrasikan Quizalize dalam setting pendidikan.

6. Menurut anda, apa kelebihan dari media Quizalize dalam media pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan keenam mengajukan diskusi mengenai keunggulan dari Quizalize sebagai instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti mengajukan pertanyaan dengan format jawaban singkat, memfasilitasi responden untuk menyuarakan perspektif mereka terhadap keunggulan Quizalize. Dari 36 peserta, seorang responden menekankan, "Quizalize memiliki sistem poin yang dinamis; saat siswa menjawab dengan tepat, poinnya otomatis diberikan. Selain itu, ada sistem peringkat yang memudahkan guru dalam menilai kinerja siswa."

Feedback dari responden menunjukkan bahwa Quizalize memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa, potensial meningkatkan semangat dan partisipasi mereka. Kelebihan lainnya adalah kemudahan bagi pendidik dalam menyusun dan mengadaptasi kuis sesuai dengan spesifikasi kurikulum kelasnya, menawarkan fleksibilitas dalam strategi

pengajaran. Fungsi umpan balik secara real-time dari Quizalize memberi peluang bagi pendidik untuk evaluasi cepat terhadap pemahaman siswa dan memberikan panduan secara tepat. Integrasi yang lancar dengan sumber daya lain memperkaya pengalaman belajar, sementara antarmuka yang intuitif dari Quizalize menyederhanakan proses navigasi untuk pendidik dan siswa. Dengan pendekatan teknologi yang terfokus pada individu, Quizalize menawarkan lingkungan belajar yang adaptif, memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengakses materi dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.

7. Jika anda menjadi pendidik, bagaimana pendapat anda mengenai media Quizalize dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan paling akhir mengajukan perspektif responden terhadap penggunaan Quizalize dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti merancang pertanyaan dengan jawaban singkat untuk memungkinkan responden mengemukakan pandangan mereka mengenai platform Quizalize. Dari 36 responden, sebagian besar menyatakan bahwa Quizalize adalah alat yang efisien dan menarik. Seorang peserta berpendapat, "Quizalize mungkin baru dalam arena pendidikan, namun memiliki daya tarik yang kuat untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Keunikan dan kebaruan seringkali memicu rasa ingin tahu dan minat belajar dari siswa."

Pendapat lain menyatakan kekomplitan Quizalize; guru dapat menyampaikan materi, mengadakan evaluasi, serta mengimplementasikan kuis untuk siswa. Kekayaan fitur Quizalize mendukung guru dalam menyajikan materi Bahasa Indonesia dengan beragam pendekatan. Mayoritas tanggapan dari responden menunjukkan penerimaan positif terhadap Quizalize sebagai alat pendidikan. Ada pandangan lain yang menekankan bahwa format kuis sebagai metode evaluasi dapat menambah variasi dalam penilaian, memberikan alternatif yang menyenangkan selain metode konvensional. Meskipun demikian, beberapa responden merasa agak kesulitan mengadopsi Quizalize karena sifatnya yang relatif baru dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) media Quizalize efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dari 36 responden semuanya menjawab “Ya” bahwa media ini efektif. 2) media Quizalize menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dari 36 responden sebanyak 12 orang atau 33,3% memilih opsi "Cukup Menarik", sedangkan 24 orang atau 66,7% memilih "Sangat Menarik". 3) jika menjadi seorang pendidik, apakah anda tertarik menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, Dari seluruh 36 peserta yang mengisi kuesioner, kesemuanya memilih opsi "Ya". 4) jika menjadi seorang pendidik, apakah anda akan menggunakan media Quizalize sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, Dari 36 peserta kuesioner, hanya satu individu yang menjawab "Tidak", sedangkan 35 lainnya memilih "Ya". 5) kekurangan dari media Quizalize dalam media pembelajaran bahasa Indonesia, reponden memberi tanggapan bahwa kekurangan Quizalize adalah keterbatasan akses internet. 6) kelebihan dari media Quizalize dalam media pembelajaran bahasa Indonesia, reponden memberi tanggapan bahwa kelebihan Quizalize adalah memberi kemudahan bagi pendidik dalam menyusun dan mengadaptasi kuis sesuai dengan spesifikasi kurikulum kelasnya, menawarkan fleksibilitas dalam strategi pengajaran. Selanjutnya, sebagian besar responden menyampaikan pandangan positif tentang Quizalize, menganggapnya sebagai alat yang menarik, menghibur, dan tidak monoton. Namun, beberapa dari mereka mengakui kesulitan dalam memahami penggunaan media ini, mengingat statusnya yang masih baru dalam dunia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafizha, F., Kana Febrian., Oktaviani, dkk (2023). Penggunaan Quizalize sebagai Media Pembelajaran Digital Berbasis Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika*, (2), 31-36.
- Puteri, A. O., Wardani, D. K., & Setiyono, J. (2023, November). Evaluasi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Milenial. In *Seminar Nasional Daring Sinergi* (Vol. 1, No. 1, pp. 261-268).
- Moleong, Lexy. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung:Remaja Rosdakarya

- Nugroho, SA, Rohmawati, L., Rahayu, T., Wicaksono, TFW, Utomo, APY, & Prasadha, D. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1 (2), 56-67.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZALIZE DALAM PEMBELAJARAN SISWA DI MAN 2 SINJAI. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48-54
- Tohiroh, T. (2023). Pengembangan Platform Quizalize Terintegrasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 10(1), 1-17.
- Sumiharsono, Rudy., dan Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.