

KONTRIBUSI MEDIA QUIZIZZ TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MAJAS

Pontjowulan H.I.A., M.Pd*

SMK Negeri 9 Samarinda

Abstract: Best Practice ini bertujuan mendeskripsikan kontribusi penggunaan media pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Dalam best practice ini disampaikan strategi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu (1) membuat soal pilihan ganda materi majas pada file word; (2) memindahkan soal dari file word ke aplikasi media Quizizz; (3) memberikan soal kepada siswa melalui media Quizizz; (4) merekap nilai siswa pada fitur hasil media Quizizz. Best Practice ini merupakan hasil praktik terbaik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI BDP-4 (Bisnis Daring Pemasaran) SMK Negeri 9 Samarinda. Jumlah siswa sebanyak 31 anak yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Data berupa hasil belajar siswa dalam bentuk tabel yang dicapai setelah melakukan pembelajaran melalui media Quizizz dapat dilihat dengan membandingkan hasil ulangan sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz. Setelah mengimplementasikan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas, aktivitas belajar siswa meningkat cukup signifikan yaitu 41,94% siswa aktif dan sangat aktif. Demikian juga hasil belajar mengalami peningkatan yaitu jumlah siswa yang tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 25 siswa atau 80,64% dari keseluruhan 31 siswa, sebelumnya tuntas KKTP adalah 13 siswa atau 41,94%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 38,70% nilai ulangan harian materi majas sebelum dan sesudah mengimplmentasikan media pembelajaran Quizizz.

Article History:

Received: 10-04-2024

Accepted: 23-04-2024

Keywords:

Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Siswa, Materi Majas, Media Quizizz

Pendahuluan

Merdeka Belajar merupakan paradigma baru dalam pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada setiap warga negara dalam menentukan jalannya sendiri dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup kebebasan dalam memilih metode belajar, materi pembelajaran, strategi belajar, dan institusi pendidikan yang sesuai dengan minat, bakat, serta potensi individu. Kebijakan merdeka belajar dapat dilaksanakan secara maksimal jika didukung oleh inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Sebagai dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan terus mengalami evolusi terutama pengenalan teknologi dalam pembelajaran. Pada era digital saat ini pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, namun juga mengintegrasikan *platform online* dan alat pembelajaran interaktif. Beberapa aplikasi digunakan guru dalam pembelajaran yang meliputi *power point*, *youtube*, *google classroom*, dan lainnya. Siswa dengan mudah dapat mengakses banyak informasi dan lebih cepat dari berbagai sumber. Dengan memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Salah satu cara menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan adalah menggunakan media pembelajaran. Halimik (dalam Halimatus Solikah, 2020:2) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar karena pesan yang disampaikan guru dapat disalurkan melalui media pembelajaran.

Kenyataan di lapangan menggambarkan bahwa banyak guru masih menghadapi kesulitan dalam mengadaptasi teknologi dan inovasi pembelajaran. Meskipun era digital memberikan akses luas terhadap berbagai alat pembelajaran baru, banyak guru terjebak dalam metode pengajaran tradisional. Kurangnya inovasi ini mengakibatkan kesenjangan antara harapan pembelajaran modern dan realitas di lapangan, sehingga menyebabkan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Beberapa guru enggan membawa media pembelajaran atau sekadar menggunakan *power point* saat kegiatan belajar mengajar.

Untuk itu perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berkurangnya inovasi guru dalam pembelajaran dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa menurun. Hal ini terbukti bahwa siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan kurang mempersiapkan materi yang akan dibahas. Jika aktivitas belajar siswa tinggi dalam pembelajaran maka kemungkinan hasil belajar siswa juga tinggi dan sebaliknya jika aktivitas belajar siswa rendah maka hasil belajar siswa sulit mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Aktivitas siswa dalam pembelajaran meliputi (1) partisipasi siswa dalam kelas; (2) membaca dan menulis; (3) mengerjakan tugas; (4) diskusi kelompok; dan (5) refleksi (Hendro Utomo, 2020:39).

Salah satu kunci utama untuk mempertahankan aktivitas dalam belajar adalah dengan menetapkan tujuan yang jelas. Dengan memiliki tujuan yang spesifik dan terukur, siswa akan merasa lebih terdorong untuk bekerja keras dalam mencapainya. Tujuan tersebut bisa berupa pencapaian akademis tertentu, peningkatan keterampilan, atau bahkan pemahaman mendalam tentang suatu topik. Tanpa tujuan yang jelas, siswa mungkin merasa kehilangan arah dan sulit untuk tetap termotivasi sehingga aktivitas belajar pun menurun. Selain itu perlu juga untuk memahami pentingnya relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Ketika siswa menyadari bahwa materi yang dipelajari dapat meningkatkan kehidupan mereka, maka mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh yang menyebabkan aktivitas belajar semakin meningkat.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu aspek kunci dalam pembelajaran yang efektif. Ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran maka mereka cenderung lebih memahami materi dan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang beragam. Metode yang melibatkan interaksi langsung antara siswa seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan proyek kolaboratif dapat membantu siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam era digital seperti saat ini media pembelajaran telah menjadi salah satu alat yang sangat efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Media belajar mencakup berbagai platform dan teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang menarik dan berpotensi meningkatkan aktivitas belajar siswa berupa media yang berbasis permainan dan teknologi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk siswa. Quizizz menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan fitur-fitur seperti pilihan ganda, jawaban cepat, dan skor langsung membuat siswa dapat merasakan sensasi bermain sambil belajar yang dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Guru dapat menggunakan Quizizz untuk membuat kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa. Dengan menyediakan variasi tingkat kesulitan dan konten yang berbeda, guru dapat membantu siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, sesuai dengan prinsip merdeka belajar yang menekankan kebebasan dalam belajar. Melalui fitur laporan dan analisis Quizizz, guru dapat memantau kemajuan belajar setiap siswa secara individual. Ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang tepat waktu dan mendalam serta mengidentifikasi siswa yang mungkin memerlukan bantuan.

Quizizz menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa karena siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Quizizz dapat diakses serta digunakan oleh guru dan siswa melalui gawai, laptop atau komputer. Guru memberikan soal latihan menggunakan Quizizz pada awal

atau akhir pembelajaran dengan mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan sehingga siswa dapat menjawab secara tepat.

Berkaitan dengan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas pada siswa SMK Negeri 9 Samarinda kelas XI BDP-4 masih belum sesuai dengan harapan karena guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat teoritis dan hafalan sehingga kegiatan belajar mengajar terkesan kaku, monoton, serta membosankan. Materi majas kurang disenangi oleh siswa dan akibatnya hasil ulangan harian menunjukkan 13 siswa nilainya tuntas sedangkan 18 siswa nilainya tidak tuntas artinya nilai tersebut di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan nilai 75. Selanjutnya mengenai aktivitas belajar siswa, setelah dilakukan observasi menunjukkan 35,48% siswa yang aktif dan sangat aktif belajar. Sedangkan siswa tergolong cukup dan kurang aktif dalam pembelajaran sebesar 64,52% dari 31 siswa.

Untuk itu sangat diperlukan kreativitas mengajar guru yaitu menggunakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, inovatif, dan tidak monoton. Dengan media pembelajaran Quizizz diharapkan dapat memecahkan permasalahan memahami materi majas mulai dari pengertian, jenis majas, contoh majas, dan penerapan penggunaan majas pada puisi atau kalimat. Media pembelajaran Quizizz dapat digunakan pada awal sebagai pengantar materi atau membuka wawasan siswa terhadap materi yang akan dibahas. Selain itu media pembelajaran Quizizz juga digunakan guru pada akhir kegiatan belajar mengajar sebagai evaluasi materi.

Dengan demikian dapat diduga bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat memicu minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Metode

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Best Practice ini menggunakan metode kuantitatif dengan perhitungan statistik sederhana untuk menentukan jumlah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes dan observasi yang dilakukan selama 3 bulan yaitu bulan Januari sampai Maret 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan selanjutnya disusun langkah-langkah pemecahan masalah yang meliputi (1) membuat soal di word; (2) migrasi soal dari word ke aplikasi Quizizz; (3) implementasi penggunaan Quizizz; (4) menyusun instrumen penilaian aktivitas belajar siswa; (5) penilaian.

Pemecahan Masalah

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi ajar yang hanya disajikan dalam bentuk teks menjadi tanggung jawab yang harus diperbaiki oleh guru. Guru harus siap dengan segala perubahan zaman. Perkembangan budaya, pengetahuan, dan teknologi informasi akan berpengaruh dengan cara mengajar guru. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa maka diperlukan inovasi dan kreativitas guru.

Proses pembelajaran dengan Quizizz berhasil membangkitkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa karena aplikasi tersebut menggunakan teknologi baru yang dapat menciptakan suasana belajar tidak membosankan. Fitur-fitur menarik pada aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Guru dapat membuat kuis interaktif pilihan ganda lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan gambar di latar belakang pertanyaan dengan menyesuaikan jenis pertanyaan.

Quizizz dapat membantu guru dalam pembuatan soal kuis untuk siswa dengan cara gabung menggunakan kode yang tersedia. Siswa bergabung dengan cara membuka aplikasi Quizizz.com atau tautan yang dikirim oleh guru, selanjutnya memasukkan kode permainan beserta nama siswa. Urutan pertanyaan dapat diacak agar siswa tidak saling mencontek (Noviana,2022:183).

Proses pembelajaran dengan media Quizizz menjadi lebih menyenangkan karena tampilan slide dan warna yang menarik serta pemberian kuis yang sangat interaktif. Siswa dapat mengatur kecepatan saat menjawab dan melihat hasilnya pada akhir pembelajaran. Tampilan kuis seperti perlombaan dengan menampilkan capaian poin berdasarkan peringkat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif.

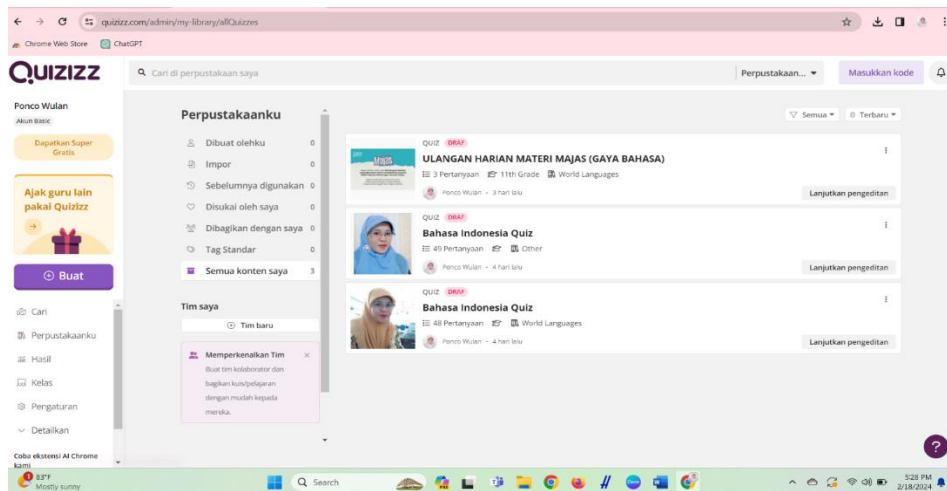
Best Practice ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan yaitu (1) Anisa Octorina (2021) "*Implementasi Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*"; (2) Suwanto (2021) "*Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia*"; (3) Muliya (2022) "*Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2*"; (4) Halimatus Solikah (2020) "*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2019/2020*" yang secara umum menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Langkah-Langkah Metode Pemecahan Masalah

Implementasi penggunaan Quizizz diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses penilaian hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah pembuatan soal atau kuis menggunakan aplikasi Quizizz sebagai berikut :

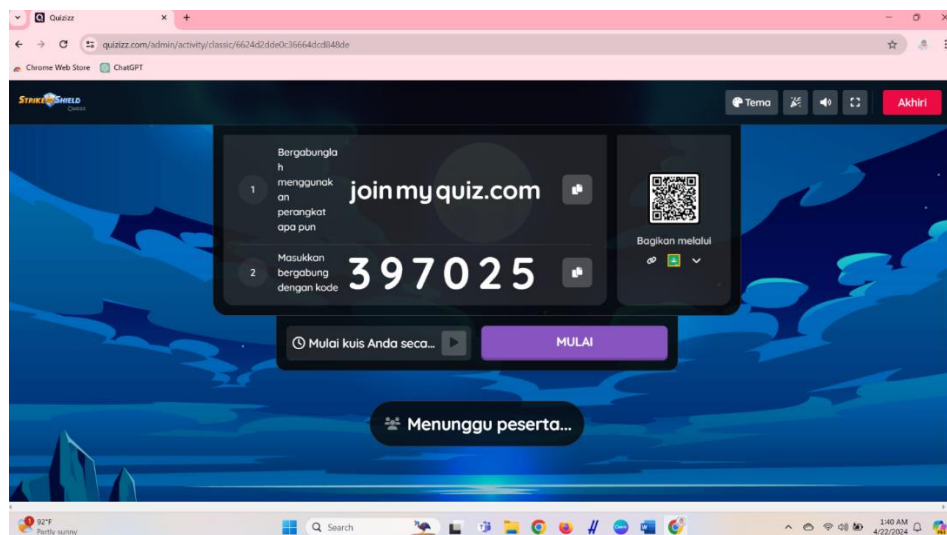
- 1) Masuk ke www.quizizz.com lalu klik "*Sign Up*"
- 2) Pilih "*sign up with e-mail*" atau "*sign up with google*"
- 3) Klik "*Teacher*" jika ingin *log in* sebagai guru
- 4) Masukkan identitas (*username, e-mail, dan password*) selanjutnya klik "*continue*"
- 5) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik "*create new quiz*" pada bagian kiri atas
- 6) Kemudian akan muncul tampilan "*Let's create a quiz*" dan masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik "*save*"
- 7) Apabila sudah muncul tampilan selanjutnya lalu klik "*create new question*"
- 8) Masukkan pertanyaan pada kolom "*write your question here*" lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom "*answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
- 9) Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik "*save*"
- 10) Jika sudah menulis semua kuis, klik "*Finish Quiz*"
- 11) Maka akan muncul tampilan *Quiz Detail* (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik "*save details*"
- 12) Akan muncul tampilan selanjutnya pilih "*Home Work*" jika ingin digunakan sebagai PR (Pekerjaan Rumah) dan pilih "*Play Live*" jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang
- 13) Masukkan *deadline* pengerjaan atau batasan waktu pengerjaan (atur jam dan tanggal) lalu klik "*Proceed*"
- 14) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis (Ngatiningsih, 2020).

Ada dua cara pembuatan dalam soal dalam aplikasi Quizizz yaitu dengan cara mengetik sendiri di slide yang sudah disediakan dan mengambil soal orang lain di bank soal melalui fitur perpustakaan. Jika mengambil soal di fitur perpustakaan akan lebih cepat dan mudah tinggal menyesuaikan dengan materi yang dibahas.



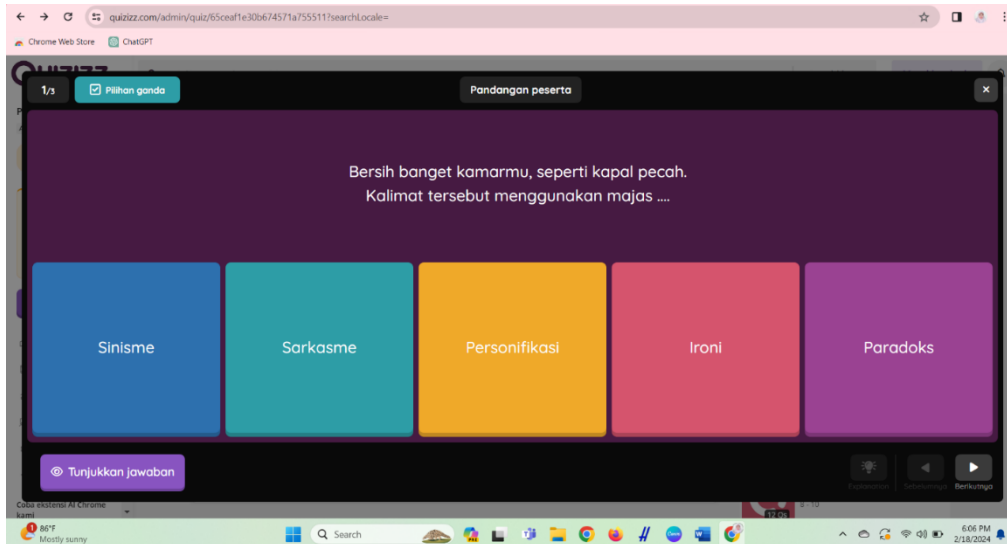
Gambar 1. Tampilan Quizizz pada layar guru yang berisi soal kuis

Setelah soal Quizizz berhasil dibuat dan disimpan, selanjutnya dapat digunakan secara langsung atau dijadikan PR (Pekerjaan Rumah). Jika digunakan secara langsung maka guru dan siswa harus *online* secara bersama. Kode soal biasanya terdiri dari enam digit berupa angka yang selanjutnya diberikan kepada siswa agar dapat masuk dalam aplikasi Quizizz.



Gambar 2. Siswa bergabung di Quizizz menggunakan kode

Setelah menggunakan kode untuk bergabung, siswa siap mengerjakan kuis menggunakan Quizizz. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan guru bahwa siswa lebih antusias dan aktivitas belajar semakin meningkat dari 35,48% menjadi 77,42%. Siswa merasa seperti bermain sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi majas lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 3. Tampilan Quizizz pada layar siswa

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Aktivitas Belajar Siswa

Dampak dari pembelajaran menggunakan media Quizizz adalah adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi majas. Siswa merasa lebih merdeka dan senang karena mereka dapat belajar sesuai dengan minat serta bakat yang dimiliki. Mereka semakin memahami bahwa pelajaran Bahasa Indonesia sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi tertantang untuk kreatif dalam menyelesaikan permasalahan dengan bantuan Quizizz.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Menulis Teks Persuasi

No.	Rentang Nilai	Katagori	Media Pembelajaran Quizizz	
			Sebelum	Sesudah
1.	0 – 60	Kurang Aktif	32,36%	12,90%
2.	61 – 70	Cukup Aktif	32,36%	9,68%
3.	71 – 80	Aktif	19,35%	12,90%
4.	81 – 100	Sangat Akif	16,13%	64,52%

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh informasi adanya peningkatan jumlah siswa yang aktif dan sangat aktif, sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz 35,48%. Sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz aktivitas belajar siswa yang aktif dan sangat aktif sebesar 77,42%. Dengan demikian terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 41,94% aktivitas belajar siswa yang aktif dan sangat aktif antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz.

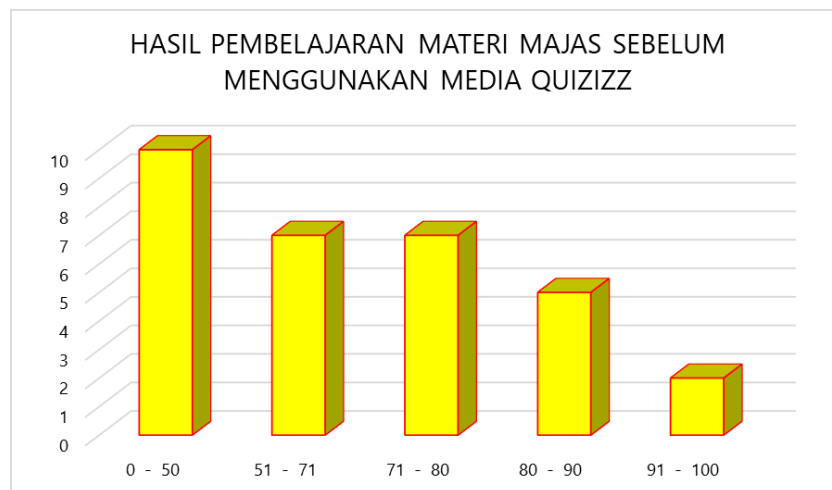
2. Hasil Belajar Materi Majas

Data dalam best practice ini diperoleh melalui ulangan harian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Hal ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas.

Berdasarkan buku daftar nilai diperoleh data nilai mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas pada kondisi awal sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ulangan Harian **Sebelum**
Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
1	0 - 50	10	Sangat Kurang
2	51 - 70	7	Kurang
3	71 - 80	7	Cukup
4	81 - 90	5	Baik
5	91 - 100	2	Sangat Baik
Jumlah Siswa		31	



Gambar 4. Grafik Hasil Pembelajaran Materi Majas **Sebelum**
Menggunakan Media Quizizz

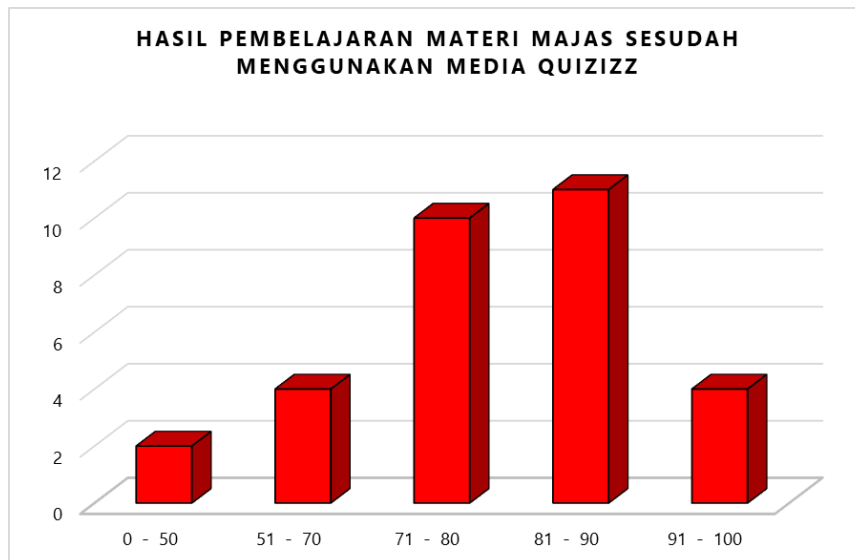
Pada kondisi awal guru belum menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Hasil belajar menunjukkan nilai 0-50 sebanyak 10 siswa, nilai 51-70 sebanyak 7 siswa, nilai 71-80 sebanyak 7 siswa, nilai 81-90 sebanyak 5 siswa dan yang mendapat nilai 91-100 sebanyak 2 siswa. Jumlah siswa yang tuntas KKTIP adalah 13 siswa atau 41,94% dari keseluruhan 31 siswa kelas XI BDP-4.

Berdasarkan fakta hasil belajar Bahasa Indonesia materi majas masih rendah, maka penulis sebagai guru Bahasa Indonesia di kelas XI BDP-4 merasa perlu berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Adapun hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ulangan Harian **Sesudah**
Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
1	0 - 50	2	Sangat Kurang
2	51 - 70	4	Kurang
3	71 - 80	10	Cukup
4	81 - 90	11	Baik
5	91 - 100	4	Sangat Baik
Jumlah Siswa		31	



Gambar 5. Grafik Hasil Pembelajaran Materi Majas **Sesudah**
Menggunakan Media Quizizz

Setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas, hasil belajar mengalami peningkatan yaitu nilai 0-50 sebanyak 2 siswa, nilai 51-70 sebanyak 4 siswa, nilai 71-80 sebanyak 10 siswa, nilai 81-90 sebanyak 11 siswa dan nilai 91-100 sebanyak 4 siswa. Jumlah siswa yang tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) adalah 25 siswa atau 80,64% dari keseluruhan 31 siswa kelas XI BDP-4.

Dengan demikian dapat disampaikan hasil yang dicapai terkait dengan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi majas menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai berikut :

- 1) Adanya peningkatan aktivitas belajar dan nilai ulangan harian materi majas pada siswa kelas XI BDP-4;
- 2) Siswa berperan aktif dalam pembelajaran materi majas mulai memahami pengertian, jenis majas, contoh majas, dan penerapan menggunakan majas dalam kalimat;
- 3) Siswa memiliki aktivitas belajar yang tinggi karena siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 4) Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi dan memperkuat keterampilan belajar mandiri;

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada Best Practice maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penerapan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI BDP-4 SMK Negeri 9 Samarinda. Terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu 41,94% aktivitas belajar siswa yang aktif dan sangat aktif antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz.
- 2) Dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas pada siswa kelas XI BDP-4 SMK Negeri 9 Samarinda.

Rekomendasi (Saran)

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan maka saran-saran yang dapat diajukan dalam Best Practice ini adalah:

- 1) Inovasi pembelajaran perlu terus ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih berkualitas. Guru bahasa Indonesia, disarankan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis

- teknologi yang dapat menarik perhatian siswa dan tidak membosankan pada waktu mendatang.
- 2) Siswa kelas XI BDP-4 SMK Negeri 9 Samarinda, disarankan untuk mempertahankan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu sekolah disarankan lebih mengoptimalkan sarana dan prasarana serta fasilitas pembelajaran agar tidak menghambat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Referensi

- Gui, M. D., & Musa, S. O. H. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Pada Penilaian Remedial Peserta Didik. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 12-17.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Noviana, N. (2022). Quizizz Solusi Belajar dari Rumah (BDR) Mandiri di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(2), 176-184.
- Nurjanah, F., & Faznur, L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Brainstroming dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Berbantuan Media Quizizz. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 45-51.
- Octorina, A. (2021). Implementasi aplikasi quizizz untuk meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 68-76.
- Rizqiyah, A. M., & Arsanti, M. (2022, July). Implementasi Aplikasi Quizizz sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 764-769).
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Suwarto, M. P. (2021). Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 499-514.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.