

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizizz di PKBM Al-Ittihad Penarukan

The Implementation of Digital-Based Learning Media Using Quizizz at PKBM Al-Ittihad

Mohamad Bintang Jagad Raya¹, Aries Setyani Wahyu Prasetyawati²

^{1,2} Universitas Teknologi Digital, Kabupaten Tegal

Corresponding author : mobintangjagadry@gmail.com

Abstrak

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah lembaga Pendidikan non-formal yang membantu warga belajar dalam mengembangkan pengetahuan. PKBM Al-Ittihad Penarukan merupakan salah satu PKBM unggulan yang ada di Kabupaten Tegal. Teknologi informasi di era digital saat ini telah mempermudah dalam berbagai bidang, seperti perhitungan yang rumit menjadi sederhana, termasuk juga di bidang pendidikan. Akan tetapi penggunaan media pembelajaran di PKBM Al-Ittihad Penarukan masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang menggunakan kertas dan buku, oleh karena itu pemanfaatan teknologi informasi sangat diperlukan. Pada era digital ini kegiatan belajar mengajar dapat memanfaatkan media berbasis digital seperti penggunaan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat menciptakan kegiatan belajar lebih bermotivasi. Tujuan penelitian ini untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi Quizizz dapat meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih inovatif. Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode seperti observasi, wawancara, dan *library research*. Implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz di PKBM Al-Ittihad juga memiliki tantangan tersendiri yaitu belum memaksimalkan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, saat ini hanya sebatas sebagai aplikasi pemberian soal. Peneliti menyarankan untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital yang menggantikan media pembelajaran tradisional. Dengan demikian implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz dapat memberikan manfaat dan mempermudah bagi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci : Aplikasi, Media, Media Pembelajaran, Quizizz.

PENDAHULUAN

Dalam adaptasi manusia di era digital, dengan kemajuan teknologi dan informasi yang signifikan sebagai elemen dalam perkembangan zaman. Dalam era digital ini, semua aspek kehidupan manusia dituntun untuk mengenal, memahami, dan menggunakan teknologi informasi di setiap kebutuhan sehari-hari yang serba elektronik untuk menciptakan suatu ekosistem kehidupan yang efektif dan efisien. Fenomena ini dapat dilihat dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mempengaruhi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan wadah untuk menyampaikan pesan (Firmadani, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi mengakibatkan kegiatan belajar mengajar yang dulu hanya bisa betatap muka dan dengan menggunakan media tradisional seperti kertas dan buku. Saat ini proses pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel menggunakan suatu media digital atau aplikasi. Aplikasi merupakan suatu sistem yang digunakan dalam sebuah perangkat lunak(*software*) sehingga menjadi sebuah informasi relevan yang dapat digunakan oleh pengguna (Soraya & Wahyudi, 2021). Media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi bisa disebut dengan media pembelajaran berbasis digital.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Al-Ittihad Penarukan sebagai salah satu diantara PKBM yang ada di Kecamatan Adiwerna. PKBM Al-Ittihad Penarukan mempunyai 267 siswa pada tahun pelajaran 2024/2025 dari Paket A, B, C, dan difabel seperti pada tabel 1. Kegiatan belajar mengajar di PKBM Al-Ittihad dilakukan dua sesi yaitu sesi pagi dan malam. PKBM Al-Ittihad juga bekerja sama dengan pihak pondok pesantren sehingga para santri dapat menimba ilmu pendidikan formal sesuai.

Tabel 1. Data Siswa di PKBM Al-Ittihad Tahun Pelajaran 2024/2025

Rombel	L	P	Jumlah
1 Difa	14	11	25
1	2		2
2	1	2	3
3	2	3	5
4	7	4	11
5	1	2	3
6	9	4	13
7	7	9	16
8	7	13	20
9	15	28	43
10	25	18	43
11	23	20	43
12	26	14	40
Jumlah			267

Sumber : Analisis data sekunder PKBM Al-Ittihad, 2024

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Peneliti, implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz ini telah memberikan kemudahan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di PKBM Al-Ittihad. Sebelum implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz ini kegiatan belajar mengajar di PKBM Al-Ittihad masih menggunakan media pembelajaran tradisional seperti buku dan kertas. Permasalahan yang dihadapi dalam implemetasi media pembelajaran menggunakan Quizizz ini adalah belum memaksimalkan penggunaan aplikasi Quizizz menjadi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di PKBM Al-Ittihad Penarukan seperti, penggunaan Quizizz hanya sebatas sebagai aplikasi pemberian soal saja. Akan tetapi aplikasi Quizizz ini dapat menyediakan materi bagi siswa dan memudahkan guru dalam pembuatan materi.

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz di PKBM Al-Ittihad Penarukan. Dengan Quizizz ini diharapkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz ini yang ada di PKBM Al-Ittihad Penarukan dapat meningkatkan mutu pendidikan (Situmeang et al., 2022). Selain itu, implementasi media pembelajaran menggunakan Quizizz juga diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk dapat meningkatkan motivasi dan potensi dalam diri siswa.

Tinjaun Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuli Santika pada tahun 2023 dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital”, pengembangan media pembelajaran di era digital saat ini sangat penting. Sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz ini sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Implementasi

Implementasi merupakan suatu rangkaian kegiatan terhadap objek tertentu agar tercapainya tujuan (Harianto et al., 2022). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan prosedur terhadap suatu objek agar terjadinya perubahan.

3. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran berbasis digital merupakan media dalam pembelajaran yang diakses menggunakan gadget (Rahmat et al., 2019). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital merupakan sebuah sarana dalam kegiatan belajar mengajar yang menggunakan teknologi informasi.

4. Quizizz

Quizizz merupakan Quizizz merupakan aplikasi permainan berbasis pendidikan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel sehingga menjadi media evaluasi pembelajaran yang menarik (Salsabila et al., 2020). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang interaktif dalam pembelajaran berbasis gamifikasi melalui berbagai fitur.

METODE

Bagian ini untuk mendapatkan hasil dan pembahasan kualitatif, Peneliti menggunakan berbagai macam metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan prosedur pengumpulan data melalui pengamatan dan disertai pencatatan terhadap objek yang diamati (Hasibuan et al., 2023). Pada metode ini Peneliti melakukan pengamatan langsung untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis digital di PKBM Al-Ittihad Penarukan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode komunikasi yang dilakukan secara langsung untuk menemukan informasi yang relevan (Asmadin & Silvianetri, 2022). Peneliti menggunakan metode ini kepada para guru yang telah mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan Quizizz.

3. Library Research

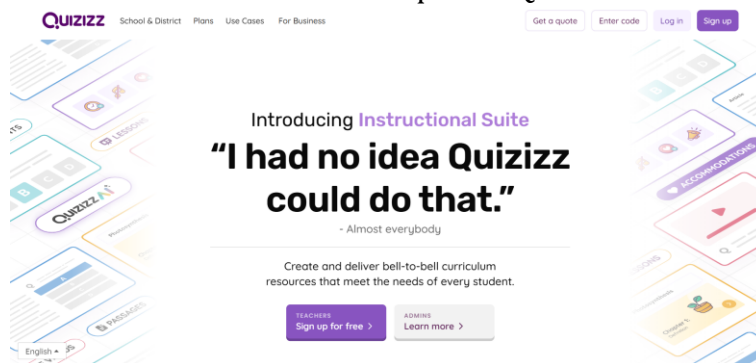
Library Research merupakan suatu konsep yang diuji menggunakan data kepustakaan (Oktaviani et al., 2025). Pada tahap ini Peneliti menggunakan library research dalam mencari, membaca, dan menganalisis data yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Quizizz

Implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz merupakan perangkat lunak berbasis web maupun aplikasi diakses secara online.

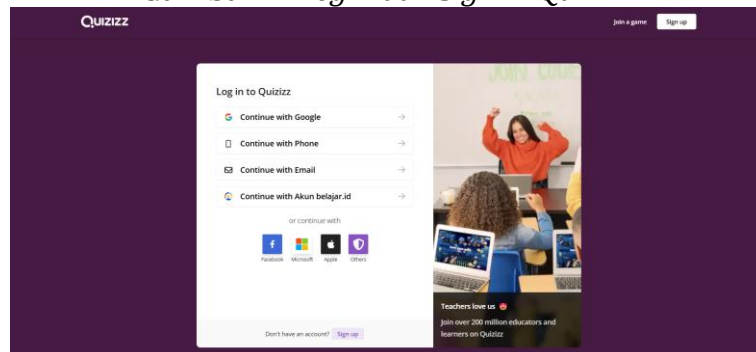
Gambar 1. Awal Aplikasi Quizizz



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Pada Gambar 1. menunjukkan tampilan awal halaman Quizizz saat dibuka dengan laman web berikut: <https://quizizz.com/?lng=en>. Ini merupakan langkah pertama dalam aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa.

Gambar 2. Login dan Sign in Quizizz

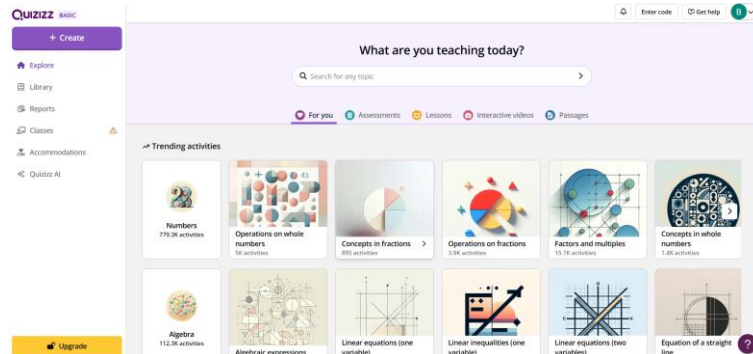


Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Gambar 2. menunjukkan tampilan *login* dan *sign in* yang memungkinkan untuk mengakses aplikasi Quizizz dengan berbagai cara seperti yang ditunjukkan. Guru dapat *sign in* terlebih dahulu apabila tidak memiliki akun, sedangkan siswa dapat langsung menekan tombol dengan kata "*join a game*". Ini merupakan langkah kedua yang dilakukan oleh guru maupun siswa.

a. Implementasi Quizizz oleh Guru

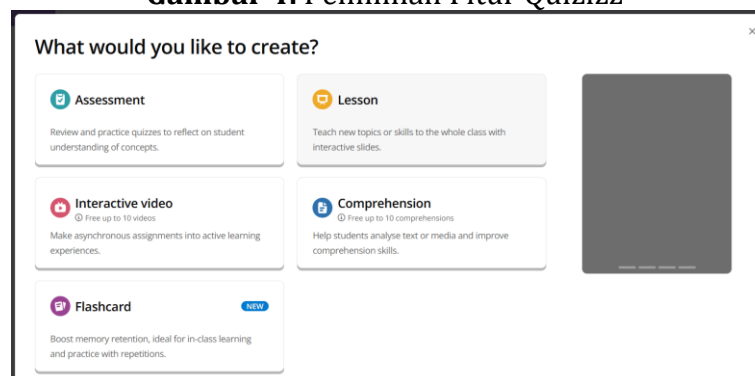
Gambar 3. Halaman Untuk Guru



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Setelah berhasil *login* atau *sign in* sebagai guru akan menampilkan pada Gambar 3. Di gambar ini terdapat tombol *create* yang mengarah dalam pembuatan kuis maupun materi. Di Gambar 3. ini juga terdapat menu untuk digunakan oleh guru seperti, *explore* sebagai *template* pembuatan kuis atau materi, *library* sebagai kuis atau materi yang telah dibuat, *report* sebagai tempat mengevaluasi dan merekap kuis yang telah dikerjakan, *classes* sebagai menu pembuatan kelas ketika pembuatan materi maupun kuis, *accommodations* sebagai tutorial untuk menjalankan Quizizz, dan Quizizz AI yaitu kecerdasan buatan yang digunakan oleh guru dalam pembuatan atau mencari kuis yang relevan.

Gambar 4. Pemilihan Fitur Quizizz



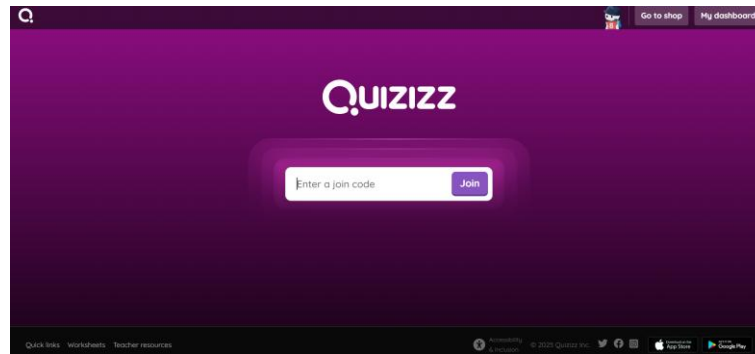
Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Gambar 4. menunjukkan fitur yang diberikan oleh Quizizz seperti *assessment*, *lesson*, *interactive video*, *comprehension*, dan *flashcard* yang mengarah

pembuatan soal maupun materi serta membantu guru dalam evaluasi penilaian yang dilakukan. Apabila guru membuat soal maupun materi hanya sebatas di dalam suatu kelas, guru dapat membuat kelas atau classes pada Gambar 3.

b. Implementasi Quizizz oleh Siswa

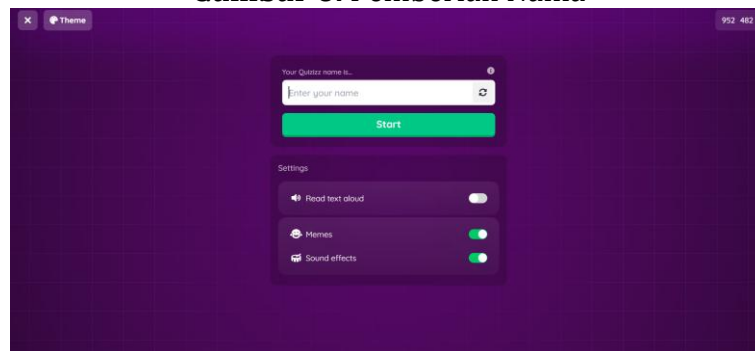
Gambar 5. Halaman Untuk Siswa



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Setelah menekan tombol dengan kata "*join a game*" akan menampilkan sesuai pada gambar 5. Disini akan siswa akan memasukan sesuai *game code* yang diberikan oleh guru berupa enam digit angka.

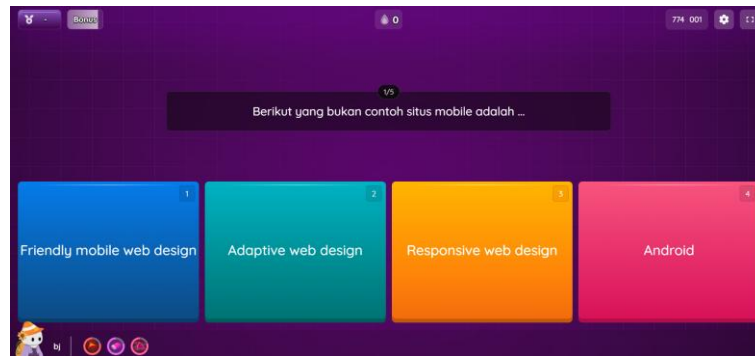
Gambar 6. Pemberian Nama



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Gambar 6. menampilkan untuk memasukkan *nickname* atau nama dalam mengerjakan soal atau kuis yang ditugaskan oleh guru. Pada halaman ini juga dapat merubah tema Quizizz yang digunakan, *theme* Quizizz memiliki empat untuk digunakan oleh siswa agar tidak menjadi bosan. Pada gambar ini juga menampilkan *game code* yang digunakan, juga dapat mematikan dan mengaktifkan fitur yang ada pada contoh Gambar 6.

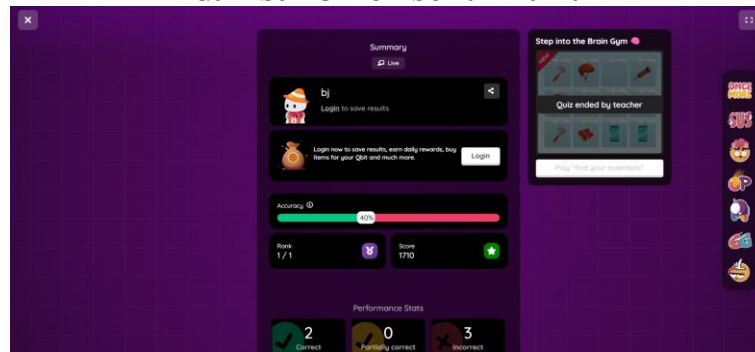
Gambar 7. Pemberian Nama



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Setelah memberikan nama, siswa akan langsung mengerjakan soal yang telah dibuat atau diberikan oleh guru seperti pada contoh Gambar 7.

Gambar 8. Pemberian Nama



Sumber : Analisis data sekunder Quizizz, 2025

Setelah mengerjakan soal atau kuis, siswa dapat melihat hasil yang telah dikerjakan seperti pada contoh Gambar 8.

2. Manfaat Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis digital menjadi suatu peluang lembaga pendidikan yang akan mewarnai proses jalannya kegiatan belajar mengajar yang ada, sehingga siswa mempunyai semangat dalam belajar. Apabila media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan suatu potensi dan nilai dalam diri siswa.

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berdampak positif bagi guru dan siswa. Menggunakan aplikasi Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran yang interaktif dan inovatif berbasis gamifikasi yang memiliki berbagai fitur dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang baru dan meningkatkan pemahaman terhadap teknologi informasi. Berikut manfaat menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Aktivitas permainan yang menjadikan kegiatan dalam suatu kelas menjadi menarik dan menyenangkan.

- b. Memiliki pewarnaan sehingga siswa berniat untuk belajar.
- c. Memiliki akses yang tidak terbatas pada suatu materi maupun soal.
- d. Memudahkan guru dalam mengajar.
- e. Meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa.

3. Keunggulan dan Kelemahan

Implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Tinjauan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai performa dalam media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz, sebagai berikut:

a. Keunggulan

Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional, implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz memiliki keunggulan yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran yang fleksibel bisa dimana dan kapan saja.
- 2) Memiliki tampilan yang berwarna-warni(*colorful*).
- 3) Penggunaan suara dalam aplikasi sehingga membantu siswa merilekskan dalam mengerjakan kuis, jika siswa tidak suka musiknya bisa dimatikan.
- 4) Pengacakan dalam mengerjakan soal sehingga siswa tidak bisa saling bekerjasama.
- 5) Pencarian materi maupun soal secara gratis dan dapat akses melalui gadget maupun web.
- 6) Pembuatan soal maupun materi yang mudah dengan dibantu oleh kecerdasan buatan.
- 7) Transparansi dalam hasil soal yang dikerjakan.
- 8) Memudahkan guru atau tenaga kependidikan dalam kegiatan belajar mengajar.

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, antarmuka yang menarik dan *colorful*, pengacakan soal dalam mengerjakan kuis, transparansi dalam hasil, dan memudahkan guru dalam pembuatan soal dan materi.

b. Kelemahan

Implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengharuskan pengguna (*user*) memiliki data internet yang stabil.
- 2) Membutuhkan penyimpanan lumayan besar.
- 3) Siswa dapat membuka aplikasi pencarian untuk mencari jawaban.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Peneliti, Peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Implementasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz dapat menggantikan media pembelajaran tradisional seperti kertas dan buku.

2. Manfaat Quizizz sebagai Media Pembelajaran
Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan dan motivasi belajar siswa.
3. Keunggulan dan Kelemahan
Media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz menjadikan kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan inovatif.
Untuk memaksimalkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz disarankan guru dan siswa harus bekerja sama secara efektif dan efisien dalam penggunaan gadget dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmadin, & Silvianetri. (2022). "Need Asesmen Non Tes Bimbingan Dan Konseling Dalam Layanan Penempatan Dan Penyaluran Siswa". *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), (Hal.4654–4660).
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), (Hal.1–17). Demak
- Firmadani, F. (2020). "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0". *KoPeN: Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), (Hal.93–97). Yogyakarta
- Hariato, B. T., Nelfita, & Wibowo, A. (2022). "Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Pada Sekolah Menengah Pertama Di Desa Tertinggal". *Jurnal Khazanah Intelektual*, 6(2), (Hal.1454–1472). Jambi
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). "Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi". *GABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), (Hal.8–15).
- Oktaviani, C., Prasetyawati, A. S. W., & Afriliana, I. (2025). "Perancangan Sistem Informasi Stok Barang Pada Lini Sewing Di PT Sumber Masanda Jaya Kabupaten Brebes Berbasis Dekstop". *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(1), (Hal.46–50). Malang
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), (Hal.116–126). Yogyakarta
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA". *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), (Hal.163–172). Jambi
- Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, S. D. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizziz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang". *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3), (Hal.43–51). Tapanuli Selatan
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), (Hal.43–48). Bandarlampung