Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 3177-3181

Peningkatan Efektivitas Pembelajaran di SMA melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Metode Quiz

Waza Karia Akbar[1], Jaenam[2], Erita[3], Febrina Riska Putri[4] , Ranti Nazmi[5]
[1,2,4,5]Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora , Universitas PGRI Sumatera Barat
[3]Fakultas Ekonomi dan Bisnis , Universitas PGRI Sumatera Barat
Corresponding Author: Waza Karia Akbar, e-mail: wazasolok@gmail.com

Published: May, 2025

ABSTRAK

Pada dunia pendidikan menuntut guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Salah satu metode yang terbukti efektif adalah penggunaan media berbasis quiz atau kuis interaktif. Metode ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memperkuat pemahaman materi. Media quiz interaktif dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, guru dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan

Kata Kunci: efektifitas, media, quiz

ABSTRACT

In the world of education, teachers are required to apply innovative, interesting learning methods that can increase student participation in class. One method that has proven effective is the use of quiz-based media or interactive quizzes. This method not only enriches the learning experience, but also increases student active involvement and strengthens understanding of the material. Interactive quiz media can change the learning atmosphere to be more fun and participatory. With the use of appropriate technology, teachers can significantly increase student motivation and understanding

Keywords: *effectiveness, media, quiz.*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah berkembang secara signifikan, yang telah menjadi alat penting dalam menghadapi tantangan pendidikan masa kini, seperti kebutuhan pembelajaran jarak jauh dan personalisasi materi pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi maka dunia pendidikan menjadi lebih mudah dalam mengembangkan media yang bisa digunakan dalam menunjang proses pembelajaran dikelas.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Menurut Halamik (dalam

Arsyad 2013:15) media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut.

Quiz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Quiz memiliki jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, Quiz menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun computer. Kegiatan yang dilakukan di SMAS Baiturrahmah merupak sebuah kegiatan yang membantu guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang menarik dikelas, sehingga para siswa tidak menjadi bosan.

Dengan metode quiz yang diberikan oleh guru maka suasana pembelajaran menjadi semakin menarik dan efisien. Tidak ditemukannya lagi siswa yang bosan dan tertidur ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan metode tersebut para guru akan semakin semangat sehingga para siswa akan antusias dengan semua mata pelajaran yang mereka pelajari. Sehingga tujuan dari materi yang diberikan oleh guru akan diserap dengan baik oleh para siswa.

METODE PENELITIAN

Data awal ditemukan masih banyak guru di tingkat SMA yang belum familiar dengan penerapan media pembelajaran berbasis quiz seperti Kahoot!, Quizizz, atau platform serupa. Oleh karena itu, perlu adanya program pengabdian kepada masyarakat untuk melatih guru-guru dalam penggunaan media ini sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kegiatan tersebut berjalan dengan sangat baik dengan rincian : Pelatihan: Workshop penggunaan platform quiz. Praktik Langsung: Guru membuat dan mengimplementasikan quiz berbasis materi ajar masing-masing. Evaluasi: Observasi dan kuesioner untuk mengukur efektivitas penerapan quiz dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siswa SMA, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMA yang tengah tumbuhtumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Kondisi ditengah pandemi, tak ayal menjadikan siswa SMA justru cenderung cepat stress bahkan depresi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswa nya. Semakin cepatnya arus globalisasi,

memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quiz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quiz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Pengembangan dari media pembelajaran Quiz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quiz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Quiz diharapkan para siswa yang ada dikelas menjadi betah dan tidak bosan. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu begitu pentingnya sebuah media yang digunakan oleh guru yang ada dikelas.

DISKUSI

Teori konstruktivisme, yang dipopulerkan oleh para teoretikus seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky, berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses dimana individu membangun pemahaman baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya. Menurut Piaget, pengetahuan dibentuk melalui proses adaptasi dan organisasi, sementara Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan alat budaya dalam pembelajaran. Konstruktivisme menyatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan secara aktif dan kontekstual, melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain.

Penggunaan media digital dalam pendidikan juga telah dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar. Fitur-fitur multimedia yang menarik dan interaktivitas yang tinggi dapat membuat proses belajar lebih menarik dan memengaruhi sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Sehingga dengan kemajuan teknologi yang dimiliki para guru bisa memanfaatkannya dengan baik. Hal tersebut juga harus didukung dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah, sehingga media pembelajaran dengan menggunakan Quiz dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran memiliki potensi besar untuk mendukung pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, tetapi juga menghadapi beberapa tantangan yang perlu diatasi untuk optimalisasi. Pembelajaran konstruktivis menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan kemandirian mereka dalam membangun pengetahuan. Ini menunjukkan bahwa media dapat mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme dengan menyediakan lingkungan di mana siswa dapat aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan dari awal sampai akhir yakni adanya pelatihan dan praktek yang dilakukan langsung oleh guru yang hadir pada kegiatan tersebut.



Gambar 1. Foto Bersama guru dengan Dosen yang hadir dikegiatan

Kegiatan yang dilakuakn harus dilaksanakan dengan berkelanjutan agar para guru tidak lupa jika ada media-media baru yang diciptakan dalam proses pembelajaran yang ada dikelas. Siswa merasa mudah memahami konsep baru dari media yang digunakan oleh guru dan sering melakukan diskusi dan interaksi melalui platform ini. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang menganggap bahwa pemahaman yang mendalam muncul melalui eksplorasi aktif dan interaksi dengan materi serta diskusi dengan orang lain. Secara keseluruhan untuk mendukung pembelajaran konstruktivis dengan memungkinkan keterlibatan aktif, interaksi, dan kemandirian. Namun, untuk mencapai efektivitas yang maksimal, tantangan terkait interaksi antara siswa dan guru, ketersediaan materi, serta infrastruktur jaringan perlu ditangani dengan serius.

KESIMPULAN

Kepala sekolah Ibuk Elmiati juga sangat mengapresiasi kegiatan seperti ini bisa berlanjut secara berkesinambungan, karena merupakan sebuah kegiatan yang sangat posistif. Para dosen yang hadir juga mengucapkan terimaksih karena telah diterima dengan sangat baik, sehingga kegiatan bisa terlaksana dengan baik. Media quiz interaktif dapat mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, guru dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Ibuk Elmiati sebagai kepala sekolah SMAS Baiturrahmah Kota Padang, serta kepada ketua prodi di Universitas PGRI Sumatera Barat. serta para guru yang telah hadir pada kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Sumatera Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Gok, T. (2014). Students' achievement, skill and confidence in using interactive simulations. *Journal of Turkish Science Education*, 11(4), 61-74.

Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Ragam Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Puspita, Y., & Sudrajat, A. (2021). Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 142–149.

Susanto, H. (2020). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 50–59.

Wibowo, A., & Lestari, S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot untuk Guru SMA.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan, 3(1), 88–95.