



KORELASI METODE KUIS BERBANTUAN APLIKASI *QUIZIZZ* GAME DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI UNSUR INTRINSIK DONGENG FABEL

Badratun Nafis^{1*}, Fitriani², Monadia Liiman³

Universitas Serambi Mekkah, Indonesia¹²³

e-mail : badratunnafis@serambimekkah.ac.id¹, fitriani@serambimekkah.ac.id², monadialiiman@serambimekkah.ac.id³

Abstrak

Adanya perkembangan teknologi dan internet pendidik dituntut untuk inovatif, kreatif menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode kuis dalam pembelajaran yang berbantuan aplikasi quizizz game untuk mengevaluasi pembelajaran dan hasil. Aplikasi Quizizz ini merupakan media pembelajaran online dengan permainan, kuis, diskusi dan survey yang menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan interaktif, sekaligus membantu guru dalam melakukan mengevaluasi dan penilaian peserta didik. Penelitian yang digunakan dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan Pre Eksperimen Design dengan *desain One Shot Case Study*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan tes yang berbantuan aplikasi quizizz. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari uji normalitas dan dilanjutkan dengan menguji hipotesis yang telah dirumuskan untuk membantu peneliti dalam menganalisis data peneliti menggunakan software JASP. Hasil penelitian terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi quizizz game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel

Kata Kunci: Dongeng Fabel, Pembelajaran Quiziz, Unsur Intrinsik

Abstract

With the development of technology and the internet, educators are required to be innovative, creatively fun and not boring in learning, one of which is by using quiz methods in learning that are assisted by quizizz game applications to evaluate learning and results. The Quizizz application is an online learning media with games, quizzes, discussions and surveys that make learning interesting and interactive, as well as helping teachers in evaluating and assessing students. Research used with a quantitative approach. The type of research used pre-experimental design with the design of one shot case study. The data collected in this study with tests assisted by the quizizz application. Dalam penelitian ini use data analysis techniques that terdiri i dari test normality and continued by testing hypotheses that have been formulated toassist researchers in analyzing researchers' data using JASP software. The results of the study there is a correlation between quizzes assisted by the quizizz game application in learning to understand the intrinsic elements of fabled fairy tales.

Keywords: Learning, Quizizz, Intrinsic Elements, Fable Fairy Tales

Histori Artikel

Received	Revised	Accepted	Published
05 Juli 2024	20 Oktober 2024	29 Desember 2024	29 Desember 2024

✉ Corresponding author :

Email: badratunnafis@serambimekkah.ac.id

ISSN 2355-3901 (Media Cetak)

PENDAHULUAN

Faktor penentu keberhasilan pembelajaran diantaranya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran (Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito 2010, 32). Pendidik harus memahami teknik pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran dan teknologi. (Hadisi, L., & Muna, W 2015, 140). Media pembelajaran adalah desain kegiatan pembelajaran dalam perencanaan pendidikan. Sementara salah satu manfaat media dan teknologi pembelajaran adalah transparansi, dengan menyediakan informasi dan materi untuk meningkatkan dan memperjelas proses pembelajaran dan hasil belajar (Sihaan, Sudirman 2013, 14). Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar, yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar (Ade Erma Suryani, M. Djahir Basir, and Rusmin AR 2014, 2).

Mengikuti antangan pembelajaran digital seiring kemajuan teknologi dan informasi, dan dorong penggunaan sumber belajar baru, efektif, dan efisien (Astini, N. K 202M, 25). Oleh karena itu, media pembelajaran digital perlu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Padmanthara, S 2012, 19–20). Guru memerlukan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran

Keterampilan Bahasa Indonesia yang akan diajarkan pendidik dalam pembelajaran ini adalah kemampuan mendengar, menulis, membaca, dan berbicara. (Tarigan 2015, 45). Kegiatan pembelajaran seringkali didukung oleh media buku, penyediaan bahan untuk pendidik dan pelaksanaan latihan tertulis. Metode pembelajaran seperti ini tergolong menonton, sehingga kurangnya motivasi belajar bagi peserta didik (Martono 2016, 26). Dengan berkembangnya teknologi dan internet, guru dituntut untuk menggunakan aplikasi pembelajaran online berbasis teknologi salah satunya adalah aplikasi quizizz untuk menunjang keberhasilan belajar (Supriadi, Tazkiyah dkk 2021, 42).

Aplikasi quizizz ini merupakan aplikasi teknologi yang inovatif dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu pendidik dalam menilai peserta didik (Solikah, Halimatus 2019, 35). Quizizz merupakan alternatif dari berbagai multimedia yang membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang meliputi hubungan antara peran aktif peserta didik dan teman sebayanya dalam persaingan dengan pembelajaran yang sudah ada atau sudah dipelajari (Agung setiawan dkk 2019). Selain itu, model kuis online dari segi kompetensi dan kolaborasi dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional peserta didik juga (Noor, S 2020, 7).

Aplikasi kuis merupakan media pembelajaran online berbasis permainan gratis, yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan merangsang minat belajar peserta didik, serta dapat mengulang materi belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar dengan cara membuat diskusi kelompok (Fauziyyah, U 2019, 52). Dengan menggunakan aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Agung setiawan dkk 2019). Sekolah harus menyediakan fasilitas yang mendukung dalam menggunakan aplikasi kuis online ini seperti: menyediakan LCD, proyektor di kelas dan jaringan Wifi yang lancar sehingga peserta didik dapat mengakses aplikasi ini. Guru dapat menggunakan aplikasi ini jika fasilitasnya memadai disekolah sehingga dapat

mendukung aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia dalam merancang pertanyaan yang berbentuk kuis yang bisa digunakan dalam berbagai bidang keilmuan lainnya.

Penggunaan media *quizizz* selain membantu mengevaluasi pembelajaran peserta didik juga dapat membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah mereka pelajari (Isratul Aini, Yulia 2019, 25). Aplikasi *quizizz* ini dapat memunculkan atau melihat nilai peserta didik, sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang lebih baik. Setelah mengikuti kuis peserta didik akan memperoleh nilai yang ditampilkan di layar LCD, sehingga dapat menginspirasi peserta didik untuk bersaing mendapatkan nilai terbaik. Kuis online ini tidak hanya menawarkan model permainan tunggal tetapi juga model permainan kelompok. Model kelompok memungkinkan siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab kuis online (Purba, Leony Sanga 2019, 29).

Aplikasi *quizizz* memungkinkan peneliti untuk merancang model kuis interaktif yang mencakup empat keterampilan dasar bahasa Indonesia: menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan (Bahar, Ayunara, 2020). Setelah website terdaftar sebagai user, guru dapat mendesain form tes sesuai kebutuhan. Pengguna dapat menambahkan gambar ke kuis, menambahkan rekaman video atau audio ke percakapan, dan mengatur interval waktu untuk menjawab pertanyaan, dan banyak lagi lainnya (Darmaningrat, Eko Wahyu 2018). Setelah menyelesaikan kuis, pengguna dapat mengunduh hasil ulasan, yang diperbarui secara otomatis dalam bentuk spreadsheet Microsoft Excel.

Dalam mendesain model kuis sesuai kebutuhan dapat diterapkan dengan mudah pada kebutuhan dan materi yang diajarkan seperti materi tentang memahami unsur intrinsik dongeng fabel ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya aplikasi *Quizizz*, guru dapat merancang bahan ajar seperti Bahasa Indonesia tentang memahami unsur intrinsik dongeng fabel. Selain itu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan menarik, dengan menggunakan *Quizizz* juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar serta memudahkan mereka dalam memahami materi unsur intrinsik dalam cerita dongeng fabel yang disampaikan (Roriarti, Fitri dkk 2017, 27).

Unsur intrinsik adalah unsur pembangun dari dalam cerpen itu sendiri. Intrinsik juga ada di dalam karya sastra yang memiliki ciri konkret. Adapun komponen-komponen unsur intrinsik meliputi: alur, gaya bahasa, sudut pandang, tema, tokoh, amanat dan waktu. Menurut Pradop, ciri-ciri unsur intrinsik meliputi: gaya bahasa, gaya naratif, pikiran, perasaan, genre sastra dan struktur karya sastra (Athar Lauma 2017, 3).

Dongeng fabel merupakan cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia. Teks dongeng fabel tidak hanya menceritakan tentang binatang, tetapi juga tentang kehidupan seseorang dengan semua karakternya. (Mitha, Syam dkk 2019, 7). Umumnya terdapat tokoh-tokoh dongeng seperti buaya, kijang dan kelinci, dimana tokoh-tokoh dalam cerita ini sudah dikenal di berbagai kalangan dan sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mitos ini termasuk cerita rakyat atau sastra lisan karena ditransmisikan secara lisan.

Dalam penelitian Mitha, Christanto Syam dan dkk menjelaskan bahwa Penggunaan metode Directed Reading Activity Siswa SMP Negeri 5 Kecamatan Samlantan Kabupaten Bengkayang mampu meningkatkan kemampuan memahami isi teks cerita fabel di kelas VII (Mitha, Syam dkk 2019, 1). Sedangkan dalam penelitian Salsabila, Habiba dkk dalam penelitiannya menjelaskan bahwa mencoba menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi

media alternatif untuk belajar, mengunggulkan kreativitas, manajemen waktu, evaluasi diri peserta didik dan dengan aplikasi Quizizz guru akan dapat melakukan penelitian atau evaluasi yang lebih akurat (Salsabila, Habiba dkk 2020, 163).

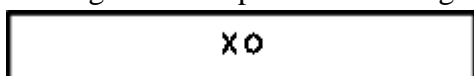
Hasil penelitian Supriadi, Tazkiyah dkk menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, mudah dan bisa membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin (Supriadi, Tazkiyah dkk 2021, 42). Selain itu, pembelajaran melalui penggunaan aplikasi Quizizz sangat diperlukan untuk pemula dalam bahasa Mandarin. Dalam artikel Pranoto menunjukkan bahwa penggunaan kuis tes berbasis permainan dapat meningkatkan hasil dan aktivitas siswa di kelas sosiologi. (Setyo Edy Pranoto 2020, 25).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik ingin meneliti tentang “Korelasi Metode Kuis Berbantuan Aplikasi Quizizz Game Dalam Pembelajaran Memahami Unsur Intrinsik Dongeng Fabel”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana korelasi antar metode kuis yang berbantuan aplikasi quizizz game dalam materi unsur intrinsik dongeng fabel dengan hasil belajar mahasiswa PGMI UIN Ar-Raniry.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah upaya untuk menggali masalah yang dihadapi peneliti dalam perolehan data, penentuan variabel, dan pengukuran numerik sehingga analisisnya dapat konsisten dengan metode statistik yang berlaku dengan menganalisis menggunakan metode penelitian yang valid (Creswell, J. W 2017, 4). Penelitian ini merupakan penelitian Pre Eksperimen Design. Menurut Dantes penelitian Pre Eksperimen Design ditandai dengan tidak adanya kelompok pembanding dan randomisasi (Indrawan dan Rully 2014). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah One Shot Case Study.

Paradigma dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



X = perlakuan yang diberikan

O = observasi

Populasi dalam penelitian ini XO adalah 28 mahasiswa yang merupakan seluruh mahasiswa mata kuliah Bahasa Indonesia unit IV PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menggunakan seluruh populasi untuk dijadikan sample penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil kuis mahasiswa dengan menggunakan aplikasi Quizizz Game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan dilanjutkan dengan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Untuk membantu peneliti dalam menganalisis data peneliti menggunakan software JASP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Pembuatan media pembelajaran Quizizz itu tergolong mudah, dimulai dari mempersiapkan materi terlebih dahulu berupa alternatif soal dan jawaban di aplikasi Quizizz. Setelah menyelesaikan kompilasi materi pertanyaan, bersama dengan konten lain yang ingin Anda unggah, buka dan kemudian akses aplikasi Quizizz melalui situs web www.Quizizz.com. Yang mana aplikasi tersebut tersedia di playstore ataupun laman internet lain.

Untuk pemula, atau jika mereka tidak memiliki akun untuk menjalankan Quizizz, maka harus daftar terlebih dahulu kemudian setelah mendaftar maka akan mendapatkan akun. Akun tersebut digunakan untuk memudahkan akses ke Quizizz. Prosedurnya adalah dengan mengklik nama login yang terdaftar, Anda mengisi persyaratan biodata untuk memudahkan pendaftaran, untuk menunjukkan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut cukup bisa digunakan untuk mengakses aplikasi Quizizz yaitu klik untuk masuk ke aplikasi Quizizz, sesuai dengan ketentuan atau aturan akun, kemudian isi email dan menggunakan kata sandi yang digunakan untuk pendaftaran sebelumnya.

Jika Anda login ke situs web dan tentu saja sudah mendaftar di aplikasi Quizizz, kemudian akan melihat perpustakaan yang berisi koleksi media kuis, yang sebelumnya diperkenalkan oleh pembuat kuis. Di laman tersebut kita bebas memilih berbagai kuis yang telah tersedia didalam aplikasi Quizizz tersebut. Tentu saja, dimulai dengan kata Kuis, ada beberapa jenis variasi kuis. Namun, guna meningkatkan kreativitas para pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk membuat kuis berdasarkan kreasi pengguna akun dengan mengklik buat kuis saya. Berikut prosedur pengoperasian aplikasi Quizizz:

- 1) Buka terlebih dahulu laman web, kemudian ketik Quizizz di kolom pencarian
- 2) Apabila belum mempunyai akun maka pilih sign up untuk mendaftar akun
- 3) Isi segala ketentuan yang diminta pada saat pendaftaran akun
- 4) Kemudian masuk ke aplikasi Quizizz, dan klik log in
- 5) Masukkan email dan kata sandi yang digunakan pada saat mendaftar akun
- 6) Pilih model kuis, atau dapat membuat sendiri kuis dengan memilih create my quiz

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang jalannya pembelajaran. Aplikasi ini dalam pengoprasiannya menggunakan teknologi yang mudah dalam pengaksesannya, terlebih pada masa pendidikan ditengah pandemi. Adapun langkah pengoperasian aplikasi Quizizz, yakni:

- 1) Masuk dahulu ke laman wab www.quizizz.com
- 2) Kemudian pilih tulisan log in
- 3) Lalu pilih tulisan teacher, yakni sebagai pengajar atau guru
- 4) Masukkan identitas, yakni berupa username, email serta password
- 5) Apabila sudah masuk, lanjut dnegan membuat kuis pada tulisan create a quiz
- 6) Setelah itu akan muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- 7) Kemudian berikan nama pada kuis, contoh : Bahasa Indonesia
- 8) Lalu pilih save
- 9) Akan muncul tampilan Selanjutnya, lalu pilih create new question
- 10) Tuliskan pertanyaan yang sudah disiapkan pada kolom yang telah tersedia, "*Write Question Here*", kemudian masukkan opsi jawaban (apabila memilih menggunakan

tipe *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2*, dan seterusnya”

- 11) Kemudian berikan tanda centang pada kolom jawaban yang benar
- 12) Selanjutnya atur durasi waktu dalam mengerjakan setiap soal
- 13) Pilih save
- 14) Apabila pengisian kuis sudah selesai, selanjutnya pilih “*Finish Quiz*”
- 15) Kemudian muncul tampilan quiz detail (pilih kelas yang diinginkan), lalu klik save details
- 16) Selanjutnya akan muncul tampilan berikutnya dan pilih Homework, apabila akan digunakan sebagai Pekerjaan Rumah, atau pilih “*Play Live*”, bila akan digunakan langsung.
- 17) Gunakan batas waktu mengerjakan atau deadline (aturlah jam serta tanggal) kemudian pilih “*Procced*”
- 18) Muncul tampilan selanjutnya yakni kode yang akan digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 19) Selanjutnya buka link di laman “<http://quizizz.com/admin/>”

Prosedur diatas merupakan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Metode kuis berbantuan aplikasi *Quizizz Game* dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel pada mata kuliah Bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil penelitian mahasiswa PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh dapat dilihat pada tabel nilai mahasiswa dibawah ini.

Table 1 tabel hasil nilai mahasiswa dengan menggunakan aplikasi quizizz

NO	Nama Mahaiswa	Nilai
1	X1	50
2	X2	50
3	X3	50
4	X4	50
5	X5	50
6	X6	60
7	X7	60
8	X8	60
9	X9	60
10	X10	70

11	X11	70
12	X12	70
13	X13	70
14	X14	70
15	X15	70
16	X16	70
17	X17	70
18	X18	70
19	X19	80
20	X20	80
21	X21	80
22	X22	80
23	X23	80
24	X24	80
25	X25	90
26	X26	90
27	X27	90
28	X28	90

Descriptives

	N	Mean	SD	SE
Nilai	28	70.000	13.053	2.467

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai mean kuis mahasiswa dengan menggunakan aplikasi quizizz adalah 70. Nilai paling tinggi yang diperoleh oleh mahasiswa dalam kuis tersebut adalah 90 dan nilai paling rendah adalah 50. Selanjutnya peneliti melakukan tes normaliti dalam penelitian ini.

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

	W	p
Nilai	0.908	0.017

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai kuis memiliki nilai signifikan $> 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Setelah data penelitian dilakukan uji normalitas dan berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah melakukan uji One Sample t-Test. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan One Sample t-Test dengan menggunakan JASP adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

b. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Berikut disajikan hipotesis penelitian:

H_0 = Tidak terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi quizizz game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel

H_a = Terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi quizizz game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel

Berikut disajikan hasil uji One Sample t-Test dengan menggunakan JASP sebagai berikut:

One Sample T-Test

	t	df	p
Nilai	17.027	27	$< .001$

Note. For the Student t-test, the alternative hypothesis specifies that the mean is different from 28.

Note. Student's t-test.

Berdasarkan hasil uji One Sample t-Test dapat diketahui bahwa nilai $p = < .001$ dikarenakan nilai $p = < .001$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Yang artinya terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi quizizz game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel

2. Hasil Implementasi Aplikasi *Quizizz*

Para peserta didik dapat mengakses aplikasi *Quizizz* melalui gawai ataupun laptop, selain mudah untuk digunakan aplikasi ini juga memiliki banyak sekali fitur yang mumpuni seperti adanya pengaturan musik, gambar serta warna yang begitu menarik. Dengan adanya fungsi-

fungsi yang telah tersedia, guru dapat dengan sangat efektif, cepat dan akurat memantau hasil penilaian siswanya. Guru dapat dengan sangat baik menentukan metode pengajaran seperti apa yang paling sesuai dengan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia di sekolah ataupun kampus. Koordinasi antara peneliti, guru, dan siswa semakin memberikan kemudahan dalam memantau hasil belajardalam penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam belajar menawarkan banyak sekali manfaat untuk belajar bahasa Indonesia di sekolah/kampus. Selain untuk mengawasi penguasaan materi bahasa Indonesia juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Indonesia yaitu memahami unsur intrinsik dongeng fabel. Penggunaan aplikasi *Quizizz* yang cepat dan menarik dapat menciptakan peningkatan motivasi belajar pada peserta didik. Waktu pelaksanaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan juga memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan soal latihan *Quizizz* secara mandiri, sehingga tugas dapat terkumpul seratus persen sesuai dengan tujuan.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dirasakan oleh guru bahasa Indonesia yang mengetahui kompleks, yang dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan menggunakan aplikasi *Quizizz*, sangat cocok untuk peserta didik yang pemula. Memeriksa hasil belajar siswa juga mudah, karena nilai dicatat secara otomatis serta dapat diunduh secara langsung. Dengan memantau hasil belajar peserta didik, guru dapat mengembangkan kurikulum yang sesuai dan tepat sasaran. Koordinasi antara orang tua peserta didik juga difasilitasi langsung dari fitur *Quizizz* yakni pada menu “*share progress with parents*”.

Dalam penelitian Mitha, Christanto Syam dan dkk menjelaskan bahwa Penggunaan metode Directed Reading Activity terbukti dapat meningkatkan kemampuan memahami isi teks cerita fable pada siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang (Mitha, Syam dkk 2019, 1). Sedangkan dalam penelitian Salsabila, Habiba dkk dalam penelitiannya menjelaskan bahwa mencoba menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi media alternatif untuk belajar, mengunggulkan kreativitas, manajemen waktu, evaluasi diri peserta didik dan dengan aplikasi *Quizizz* guru akan dapat melakukan penelitian atau evaluasi yang lebih akurat (Salsabila, Habiba dkk 2020, 163).

Hasil penelitian Supriadi, Tazkiyah dkk menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan *Quizizz* dapat menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan, mudah dan bisa membantu siswa untuk memahami bahasa Mandarin (Supriadi, Tazkiyah dkk 2021, 42). Selain itu, pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat diperlukan untuk pemula dalam bahasa Mandarin. Dalam artikel Pranoto menunjukkan bahwa penggunaan kuis tes berbasis permainan dapat meningkatkan hasil dan aktivitas siswa di kelas sosiologi. (Setyo Edy Pranoto 2020, 25).

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kuis berbantuan aplikasi *quizizz* game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan belajar menggunakan aplikasi *quizizz* ini juga dapat memberikan motivasi serta meningkatkan semangat peserta didik, dan peningkatan hasil belajar peserta didik, aplikasi ini juga merangsang minat peserta didik sehingga dapat mereka dapat memberikan umpan balik dan juga mengulas materi pembelajaran dengan melakukan diskusi secara berkelompok. Berdasarkan hal tersebut maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kuis menggunakan aplikasi *quizizz* ini dapat memberikan efek

ataupun dampak positif bagi peserta didik dan orang yang memainkan aplikasi ini, dengan hasil penelitian terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi *quizizz* game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel. Aplikasi *quizizz* juga dapat digunakan di setiap mata pelajaran karena dengan menggunakan aplikasi ini memudahkan guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran yang sudah dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Aplikasi *quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fasilitas yang mencukupi untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih mudah, menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa memahami materi unsur intrinsik dongeng fabel, 2) Hasil belajar peserta didik dapat dipantau melalui aplikasi *Quizizz* sehingga dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian dan evaluasi, 3) Hasil pembelajaran memahami unsur intrinsik cerita fable pada peserta didik dengan nilai mean 70, dari rentang nilai 50-90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuis menggunakan aplikasi *quizizz* ini dapat memberi dampak yang positif bagi peserta didik, dengan hasil penelitian terdapat korelasi antara kuis berbantuan aplikasi *quizizz* game dalam pembelajaran memahami unsur intrinsik dongeng fabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Erma Suryani, M. Djahir Basir, and Rusmin AR. 2014. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang." *Jurnal Profit* 1 (1): 2.
- Agung setiawan dkk. 2019. "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS*.
- Astini, N. K. 2020. "Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19." *LAMPUHYANG* 11 (2): 25.
- Athar Lauma. 2017. "Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Pendek 'Protes' Karya Putu Wijaya." *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi* 1 (2).
- Bahar, Ayunara. 2020. "Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz." *ahzaa.net*. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html>.
- Creswell, J. W. 2017. "Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed." *Pustaka Pelajar dan digilib.uinsby*, 4.
- Darmaningrat, Eko Wahyu. 2018. "Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Quizizz Untuk Pembelajaran Pengayaan di Sekolah Menengah Kota Surabaya." *Sesindo : Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*.
- Fauziyyah, U. 2019. "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn (Quasy Experiment di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung)." *FKIP UNPAS* 3 (4).

- Hadisi, L., & Muna, W. 2015. "Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (elearning)." *Jurnal Al-Ta'dib* 8 (1): 140.
- Indrawan dan Rully. 2014. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/98934/metodologi-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-campuran-untuk-manajemen-pembangunan-dan-pendidikan.html> dan <https://penelitianilmiah.com/penelitian-komparatif/>.
- Isratul Aini, Yulia. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu." *Jurnal Kependidikan* 2 (2): 25.
- Martono. 2016. *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pontianak. Pontianak: STAIN Pontianak Press.
- Mitha, Syam dkk. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Teks Fabel Pada Siswa Kelas VII SMPN 5 SAMALANTAN." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3 (1): 1.
- Noor, S. 2020. "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Hayati* 6 (1): 7.
- Padmanthara, S. 2012. "Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dan Manfaat sebagai Media Pembelajaran," 19–20. <https://core.ac.uk/download/pdf/292561655.pdf>.
- Purba, Leony Sanga. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 3 (3): 29.
- Roriarti, Fitri dkk. 2017. "Penggunaan Platform 'Quizizz!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pendidagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*." *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, Habiba dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4 (2): 163.
- Setyo Edy Pranoto. 2020. "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo." *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi* 4 (1): 25.
- Sihaan, Sudirman. 2013. "E-Learning (pembelajaran Elektronik) sebagai salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 4 (2).
- Solikah, Halimatus. 2019. "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 PTK Unesa* 2 (4).
- Supriadi, Tazkiyah dkk. 2021. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era COVID-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5 (1): 42.
- Tarigan. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.