

Pengembangan Platform *Quizalize* Terintegrasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
Titin Tohiroh

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
titintohiroh31@gmail.com

Diterima : 29 Desember 2021

Direvisi : 2 Mei 2023

Diterbitkan: 31 Mei 2023

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan platform *Quizalize*, menguraikan bentuk pengembangan *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom*, serta mengetahui tanggapan responden mengenai platform *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan ialah metode kuesioner atau survei. Hasil dari penelitian ini adalah kelebihan platform *Quizalize* yaitu dapat menggunakan materi dan kuis dari guru lain, dapat memberi tindak lanjut dari evaluasi yang dikerjakan siswa, dan dapat mencetak kuis ke dalam bentuk kertas soal. Sementara itu, bentuk pengembangan platform *Quizalize*: (1) membuat kelas daring bahasa Indonesia; (2) membuat aktivitas di kelas daring; (3) membuat kuis atau evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia; (4) membuat kelas dan kuis dalam *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom*. Selain itu, hasil dari kuesioner yang dibuat menunjukkan bahwa media *Quizalize* efektif, bermakna, menarik, cukup mudah digunakan, serta membantu dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: media pembelajaran bahasa Indonesia, *Quizalize*, *Google Classroom*

Abstract: This study aims to determine the advantages of the *Quizalize* platform, describe the form of development of *Quizalize* integrated with *Google Classroom*, and find out respondents' responses to the *Quizalize* platform integrated with *Google Classroom* as an Indonesian Language Learning Media. This study uses a qualitative and quantitative approach. The method used is a questionnaire or survey method. The result of this study are advantages of the *Quizalize* platform, namely being able to use material and quizzes from other teachers, being able to provide follow-up on the evaluations carried out by students, and being able to print quizzes in the form of question papers. *Quizalize* platform development: 1) create Indonesian online classes, 2) create activities in online classes, 3) create quizzes or evaluations of Indonesian language learning, 4) create classes and quizzes in *Quizalize* integrated with *Google Classroom*. In addition, the results of the questionnaire that were made showed that the *Quizalize* media was effective, meaningful, interesting, quite easy to use, and helped in understanding Indonesian language learning.

Key words: Indonesian language learning media, *Quizalize*, *Google Classroom*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran di kelas, seorang pendidik membutuhkan media dalam menyampaikan pembelajaran. Media akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran atau pun evaluasi pada siswa. Berbagai mata pelajaran membutuhkan media, agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif kepada siswa. Apalagi dalam situasi pandemi seperti sekarang ini, media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi pendidik dalam pembelajaran jarak jauh.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang memiliki arti *antara* atau *perantara*, yang mengarah pada suatu hal yang bisa menyangkutpautkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Heinin, Molenda, Russel, dan Smaldino berpendapat bahwa media ialah alat atau saluran komunikasi (*means of communication*). Sementara itu, Palazon mengartikan media sebagai wujud komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi (Yaumi 2017). Dari beberapa pengertian dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media ialah alat yang digunakan untuk membantu menyalurkan informasi dari pemberi kepada penerima informasi.

Dalam konteks belajar mengajar, Naz dan Akbar mengartikan media sebagai pengirim informasi dari guru kepada siswa guna memperoleh pembelajaran yang efektif (Hasan 2021). Secara khusus, definisi media dalam proses belajar mengajar lebih condong dimaknai sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menerima, memproses, dan mengatur ulang pesan visual atau verbal (Arsyad 2005). Sementara itu, Aqib mengungkapkan bahwa media pembelajaran ialah segala hal yang bisa dipakai guna menyampaikan pesan, mestimulus pikiran, perasaan, perhatian, serta keinginan siswa sehingga mampu mendorong proses belajar siswa (Aqib 2010). Dari beberapan pendapat tersebut, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang berguna untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada siswa, sehingga bisa merangsang minat serta motivasi siswa dalam mengikuti rangkaian pembelajaran yang berlangsung.

Media pembelajaran ada bermacam-macam, ada media cetak, audio, visual, audio-visual, multimedia, dan sebagainya. Pada perkembangan teknologi yang semakin canggih, media pembelajaran juga ada berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Darmawan berpendapat bahwa ICT atau yang dikenal sebagai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) ialah segala teknologi yang berkaitan dengan kegiatan mengambil, menghimpun (akuisisi), memproses, menyimpan, menyebarkan, serta menyajikan suatu informasi (Karlina, Kurniah, and Ardina 2018). Media pembelajaran ICT (*Information and Communication Technology*) ialah bagian pembelajaran yang memuat materi pengajaran untuk peserta didik

dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi (Wangge 2020). Dapat dikatakan bahwa media ICT (*Information and Communication Technology*) ialah media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik melalui perangkat keras, perangkat lunak, sistem komputer jaringan, dan lain sebagainya.

Media berbasis ICT salah satunya yaitu melalui platform online. Platform ialah dasar dari suatu sistem teknologi yang berbentuk perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Platform ialah bagian penting guna mengembangkan serta mengoperasikan perangkat lunak (Dani 2021). Melalui platform akan memungkinkan guru dan siswa bisa melakukan pembelajaran tanpa tatap muka langsung. Guru dan pendidik tetap bisa berkomunikasi serta mengakses materi pembelajaran dengan lebih luas melalui platform atau jaringan internet yang tersedia. Penelitian ini berfokus pada media ICT dalam bentuk platform *online Quizalize* serta melihat bagaimana integrasinya dengan platform lain yaitu *Google Classroom*.

Quizalize ialah salah satu platform online yang digunakan untuk latihan kelas serta penilaian yang bisa diakses melalui komputer, tablet, atau ponsel. Platform ini pada dasarnya akan mengarahkan guru untuk membuat ruang kelas virtual, serta membuat kuis atau latihan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Sementara itu, *Google Classroom* ialah platform yang digunakan untuk pembelajaran daring yang bisa diakses oleh guru dan murid melalui akun *Google* yang sudah terhubung. Platform ini bisa dimanfaatkan untuk membuat tugas, serta berinteraksi secara virtual antara pendidik dan murid.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Alvi Kusuma 2020) dengan skripsinya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Quizizz* melalui tanggapan peserta didik serta melalui hasil ulangan (tes akhir seluruh materi). Penelitian ini ialah kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X MIPA SMA Masehi Kudus berjumlah 23 orang. Hasil dari penelitian tersebut ialah (1) penggunaan media *Quizizz* dalam kegiatan penutup pembelajaran daring fisika sudah berlangsung efektif dengan total siswa yang termasuk kategori sangat baik 56,50%, dan siswa yang termasuk kategori baik 43,50%; (2) hasil ulangan menghasilkan presentase penyelesaian 91,30% serta sudah melebihi 75% dari total peserta didik, sehingga dikatakan efektif.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Syaifulloh 2020) dengan judul skripsinya yaitu “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui rangkaian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* serta mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi menggunakan *Quizizz*. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa (1) pengembangan alat evaluasi melalui delapan tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, diseminasi serta implementasi. (2) uji kevalidan materi dan media diperoleh tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 80% kategori valid, ahli media 94% kategori sangat valid. Sementara itu, tingkat kepraktisan yaitu 98,8% dengan kategori sangat praktis, serta kuesioner siswa yang memperoleh kepraktisan 93,7%.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan kelebihan platform *Quizalize* dan bentuk pengembangan platform *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Quizalize*, serta mengetahui jawaban dari beberapa variabel pertanyaan dalam kuesioner yang telah dibuat peneliti.

METODE

Penelitian ini adalah menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai rangkaian kerja yang berjalan secara ringkas, terbatas, serta memilah-milah permasalahan menjadi komponen yang bisa diukur atau diungkapkan ke dalam angka-angka. Penelitian ini memakai alat pengumpul data yang menghasilkan data numerikal (angka) (Surya Dharma, 2008). Adapun penelitian kualitatif ialah penelitian yang dipakai guna menganalisis situasi objek ilmiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Hasil pengkajian data berbentuk uraian tentang kondisi yang dianalisis yang kemudian disajikan dalam wujud pemaparan naratif (Surya Dharma, 2008). Jadi, penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu kuantitatif dan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini menguraikan suatu data dengan bentuk angka-angka, serta menguraikan suatu kondisi objek dengan menggunakan penjelasan naratif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner atau survei. Metode ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menghimpun informasi mengenai variabel dari sekelompok objek (populasi). Metode ini juga digunakan untuk mengetahui jawaban dari variabel yang ditanyakan mengenai penggunaan media *Quizalize* yang terintegrasi *Google*

Classroom. Pertanyaan yang diajukan berjumlah 5 variabel yang menanyakan tentang efektivitas dan kebermaknaan media tersebut, menarik atau tidaknya, kesulitan atau tidak, serta meminta pendapat responden mengenai media *Quizalize* yang terintegrasi *Google Classroom*. Kuesioner penelitian ini diisi oleh 25 responden yang terdiri dari 22 Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dan 3 merupakan Mahasiswa dari universitas lain di Jakarta. Metode ini mampu mengungkapkan permasalahan nyata dan menguraikannya, mengkaji keterkaitan antara dua variabel atau lebih, membandingkan situasi-situasi yang terdapat dengan karakteristik yang telah diputuskan, atau menilai keefektifan suatu rancangan (Surya Dharma, MPA. 2008).

Sumber data dalam penelitian ini ialah platform *Quizalize* yang menjadi sumber inti, serta platform *Google Classroom* sebagai sumber tambahannya. Adapun data dalam penelitian ini ialah berupa angka atau presentase serta pendapat informan dari kuesioner yang telah dibuat peneliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dan kuesioner yang peneliti lakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

A. Kelebihan Platform *Quizalize*

Platform *Quizalize* ialah platform online yang mengarahkan pembelajaran ke ruang virtual. Dengan mode gratis, guru bisa membuat maksimal 3 kelas dengan maksimal 5 aktivitas per kelas. Platform ini juga menyediakan harga khusus bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang ingin menggunakan platform *Quizalize*. Guru bisa membuat konten sendiri (membuat latihan kelas, kuis, memberikan materi pelajaran) melalui platform ini. Berikut beberapa kelebihan yang peneliti temukan dari platform *Quizalize*.

1. Dapat menggunakan materi pelajaran dan kuis dari guru lain

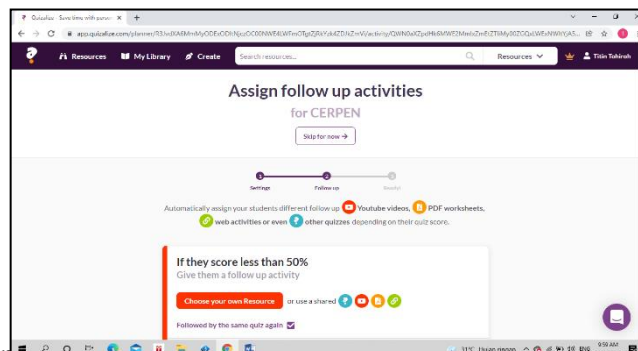
Selain guru bisa membuat konten sendiri, guru juga bisa menggunakan materi serta kuis pembelajaran dari berbagai guru yang menggunakan platform ini. Materi dan kuis tersebut bisa diakses dan bisa diberikan untuk murid di ruang kelas yang sudah dibuat. Fitur yang memfasilitasi hal tersebut ialah fitur *Resources* yang tersedia di beranda *Quizalize*.

Fitur ini menyediakan berbagai materi pelajaran dan kuis dari berbagai guru di beberapa negara. Materi pelajaran dan kuis yang tersedia juga beragam, ada sains, matematika, bahasa, dan sebagainya. Guru bisa menggunakan materi atau kuis dari

guru lain, untuk kemudian diberikan kepada siswa sebagai bahan ajar atau kuis di kelas yang sudah dibuat.

2. Dapat memberikan tindak lanjut dari evaluasi yang dikerjakan siswa

Kelebihan selanjutnya yaitu guru bisa memberikan tindak lanjut setelah siswa mengerjakan soal atau kuis yang diberikan. Pada platform ini, guru bisa mengatur tindak lanjut dari evaluasi tersebut dengan berbagai pilihan, yaitu memberikan link, video *YouTube*, atau pdf yang berisi materi pelajaran.



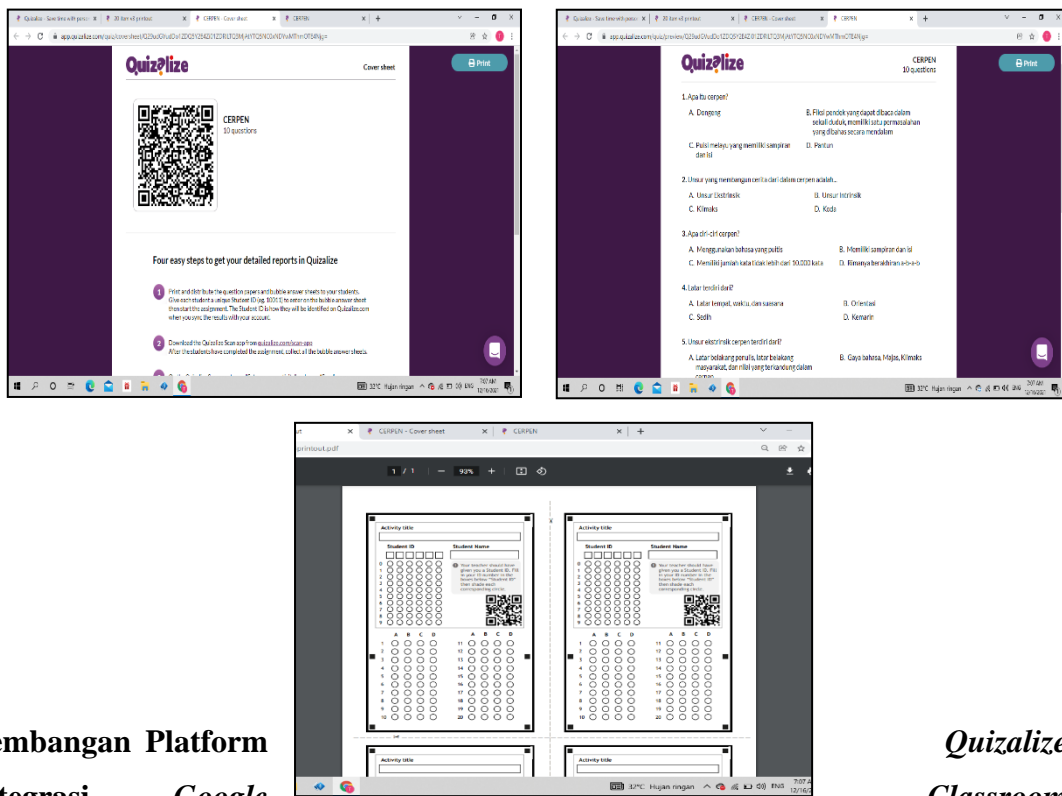
Pada pengaturan tugas atau kuis tersebut, terdapat tindak lanjut yang diberikan dengan ketentuan skor yang diperoleh siswa. Jika skor yang didapatkan siswa di bawah dari skor atau nilai minimal yang telah ditentukan, maka guru akan memberikan tindak lanjut kepada siswa tersebut. Setelah guru mengatur tindak lanjut yang akan diberikan kepada siswa, maka nantinya tindak lanjut tersebut akan muncul otomatis pada layar tugas atau kuis siswa jika skor yang didapatkan di bawah dari yang sudah ditentukan. Berikut tampilannya seperti di bawah ini:



Nantinya, pada layar *handphone* atau laptop siswa, akan muncul tindak lanjut yang sudah ditentukan guru, bisa berupa link, video, pdf yang berisi materi pelajaran yang bersangkutan. Tindak lanjut tersebut berguna untuk memberikan tambahan pengetahuan dari materi yang belum dikuasai siswa.

3. Dapat mencetak kuis ke dalam bentuk kertas soal

Salah satu kelebihan dari platform *Quizalize* adalah dapat mencetak kuis yang telah dibuat guru ke dalam bentuk kertas soal. Dengan begitu, selain kuis bisa diberikan secara daring melalui ruang kelas yang sudah dibuat guru, juga bisa dicetak dalam bentuk kertas soal. Hal tersebut tentu akan sangat memudahkan guru ketika pembelajaran tatap muka atau ketika pembelajaran luring. Pada kuis yang sudah dibuat, guru bisa memilih perintah “*print a bubble sheet*” untuk mencetak kuis tersebut dalam bentuk kertas soal yang beragam. Kertas soal bisa berbentuk *cover sheet*, *question paper*, dan *bubble answer sheet*. Berikut tampilannya:



B. Pengembangan Platform Terintegrasi Google sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Quizalize Classroom

1. Membuat ruang kelas daring (*online*) bahasa Indonesia

Bentuk pengembangan platform *Quizalize* untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya yaitu dengan membuat ruang kelas daring (*online*) untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Platform ini dapat membantu guru bahasa Indonesia untuk membuat ruang kelas daring (*online*) guna kegiatan belajar mengajar. Guru bisa membuat ruang kelas yang nantinya bisa dikembangkan

untuk memuat materi pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk membuat kelas daring (online) bahasa Indonesia melalui platform ini, guru hanya memerlukan tiga langkah.

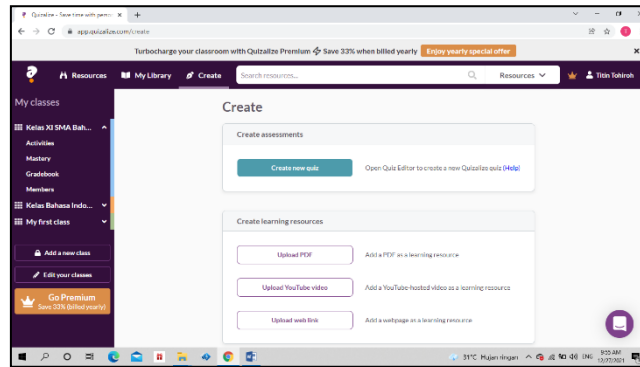
Langkah pertama yang harus dilakukan pendidik atau guru untuk membuat kelas daring ialah dengan mengklik fitur “*add a new class*” yang berada pada layar kiri beranda. Langkah kedua guru akan diarahkan untuk menyantumkan nama kelas yang akan dibuat. Misalnya, untuk pembelajaran bahasa Indonesia, guru bisa mencantumkan nama “Kelas Bahasa Indonesia”. Langkah terakhir, akan muncul pilihan kurikulum yang bisa dipilih guru. Langkah terakhir ini opsional atau guru bisa melewati langkah tersebut, karena kurikulum yang tersedia tidak sama dengan kurikulum Indonesia.

Setelah kelas dibuat, guru bisa mengembangkan kelas tersebut agar sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk pembelajaran bahasa Indonesia, maka guru bisa membuat aktivitas atau kegiatan pada kelas tersebut yang berkaitan dengan materi bahasa Indonesia yang akan diberikan pada siswa. Guru juga bisa mencari materi bahasa Indonesia dari guru lain yang juga menggunakan platform ini melalui fitur *Resources* yang ada pada beranda sebelah kanan atas. Materi tersebut bisa digunakan dan diberikan kepada siswa sebagai aktivitas di kelas yang sudah dibuat.

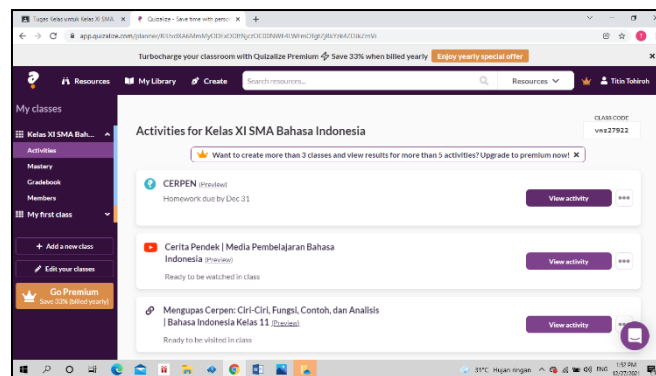
2. Membuat aktivitas di kelas daring (*online*)

Selain guru bisa menggunakan materi atau kuis bahasa Indonesia dari guru lain pada fitur *Resources*, guru juga bisa membuat konten materi sendiri. Fitur *My Library* yang berada di sebelah atas ialah kolom yang berisi kumpulan materi atau kuis yang sudah disediakan guru. Guru bisa mengumpulkan materi bahasa Indonesia yang telah dibuat ke dalam fitur *My Library*, dan memberikannya kepada siswa sebagai aktivitas di kelas bahasa Indonesia yang telah dibuat.

Namun, sebelum mengumpulkan dan memberikan materi bahasa Indonesia kepada siswa sebagai aktivitas di kelas daring, guru harus terlebih dahulu membuat materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru bisa mengunjungi fitur *Create* yang berada di sebelah kanan fitur *My Library*. Berikut adalah tampilan fitur *Create*.



Seperti terlihat pada gambar di atas, fitur *Create* memuat berbagai perintah untuk membuat materi bahan ajar dan kuis. Guru bahasa Indonesia bisa menggunakan kolom ini untuk membuat materi bahan ajar yang terdiri dari mengunggah pdf, video *YouTube*, dan web link yang berisi bahan ajar bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga bisa membuat tugas berupa kuis bahasa Indonesia untuk diberikan sebagai latihan atau pekerjaan rumah kepada siswa di kelas daring.



Gambar di atas adalah tampilan ruang kelas daring yang berisi aktivitas yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti telah mengkaji platform *Quizalize* dan mencoba untuk mengembangkan fitur *Create* untuk membuat materi bahan ajar dan kuis bahasa Indonesia. Observasi atau percobaan yang dibuat peneliti ialah membuat materi bahan ajar bahasa Indonesia dengan mengunggah web link dan video *YouTube* yang berisi materi cerpen, kemudian menyimpannya di fitur *My Library* untuk kemudian dijadikan aktivitas di kelas daring. Selain itu, peneliti juga telah mencoba membuat kuis tentang cerpen pada fitur *Create*, kemudian menyimpannya di *My Library* dan memberikannya untuk tugas kelas kepada siswa. Fitur-fitur yang ada pada platform *Quizalize* salah satunya yaitu *Create* bisa dikembangkan untuk membuat materi bahan ajar atau kuis bahasa Indonesia.

3. Membuat kuis atau evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia

Salah satu fitur untuk membuat evaluasi hasil belajar siswa dalam platform *Quizalize* adalah fitur *Create* yang bisa digunakan untuk membuat kuis atau latihan. Fitur ini bisa dikembangkan untuk membuat kuis pembelajaran bahasa Indonesia. Bentuk kuisnya juga beragam. Terdapat kuis *multiple choice* (pilihan ganda), *type an answer* (ketik jawaban), *scrambled letters* (huruf acak), *true or false* (benar atau salah), *categories*, *linking* (menghubungkan), *ordering*, *jumbled words*, dan *weighted*. Total ada sembilan bentuk kuis yang bisa pendidik aplikasikan dalam membuat latihan atau kuis.

Kuis yang tersedia di *Quizalize* banyak yang bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia siswa. Berbagai macam jenis kuis tersebut bisa dikembangkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti telah mencoba membuat kuis untuk pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan jenis *multiple choice*. Kuis yang dibuat peneliti mengenai cerpen sebagai salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

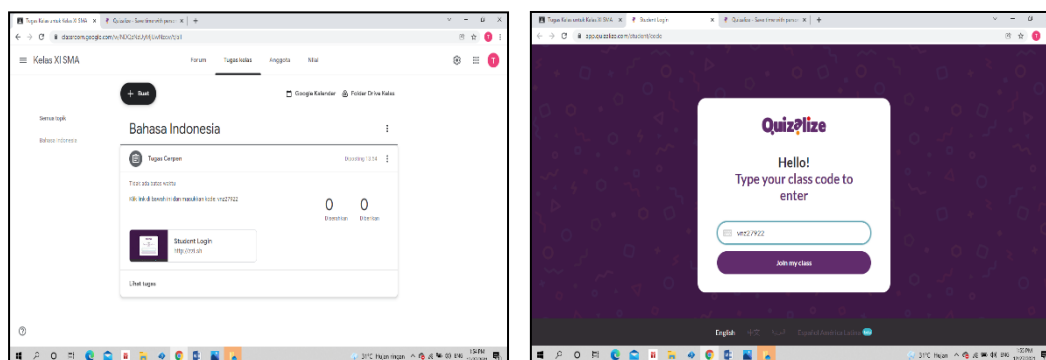
Jenis kuis pada platform *Quizalize* ini juga bisa melatih kemampuan menulis siswa. Contohnya pada jenis kuis *type an answer* di mana siswa diarahkan untuk mengisi soal atau kuis dengan cara menulis jawaban tersebut. Tentu, hal tersebut sangat selaras dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat melatih kemampuan menulis siswa. Kuis yang tersedia dalam platform ini bisa menjadi alternatif pendidik dalam membuat kuis atau latihan yang menarik bagi siswa.

4. Membuat kelas dan kuis dalam *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom*

Google Classroom adalah salah satu platform online yang banyak digunakan ketika pembelajaran daring (*online*) saat pandemi. *Google Classroom* menyediakan ruang kelas untuk guru memberikan tugas dan menghimpun tugas siswa. Platform ini cukup sederhana dan mudah digunakan. Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mengembangkan platform *Quizalize* yaitu melalui integrasinya dengan *Google Classroom*.

Bentuk pengembangan tersebut ialah menghubungkan kelas dan kuis pada platform *Quizalize* dengan *Google Classroom*. Maksudnya, Guru bisa menghubungkan kelas yang ada di *Quizalize* dengan *Google Classroom*. Siswa yang akan bergabung ke kelas yang ada di *Quizalize* dapat menggunakan akun *Google Classroom* mereka. Selain itu, siswa juga bisa mengakses kuis yang dibuat guru di *Quizalize*, melalui *Google Classroom* yang disediakan guru. Langkah awal yang harus dilakukan guru ialah menyalin link *zzi.sh* dan kode kuis.

Setelah itu, guru masuk ke ruang kelas yang ada di *Google Classroom* dan membuat tugas baru, lalu mencantumkan link serta kode kuis sebagai petunjuk bagi siswa. Selanjutnya, guru bisa menyelesaikan langkah lainnya untuk membuat penugasan di *Google Classroom*. Setelah tugas selesai dibuat, maka siswa bisa melihat tugas tersebut di kolom penugasan *Google Classroom* dan bisa mengklik link yang sudah terlampir.



Pada gambar di atas sebelah kiri adalah tampilan *Google Classroom* pada kolom tugas kelas yang memuat link serta kode untuk mengakses kuis yang ada di *Quizalize*. Setelah siswa mengklik link tersebut, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar sebelah kanan. Setelah mengklik link, siswa akan memasukkan kode yang sudah disediakan untuk memulai kuis tersebut. Selanjutnya siswa diarahkan untuk memasukkan nama nya sebagai identitas agar guru bisa mengenal siswa tersebut. Setelah itu siswa bisa memulai kuis dan menjawab soal yang tersedia.

C. Hasil Kuesioner Penelitian Platform *Quizalize*

Peneliti telah membuat kuesioner mengenai “Pengembangan Platform *Quizalize* Terintegrasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” Kuis tersebut diisi oleh 25 Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Kuesioner tersebut berisi beberapa variabel yang ditanyakan kepada responden mengenai media yang peneliti pilih yaitu platform *Quizalize*. Terdapat enam variabel yang menjadi pertanyaan pada kuesioner tersebut, lima di antaranya menggunakan jenis jawaban “Ya” atau “Tidak”, sedangkan satu variabel menggunakan jenis jawaban singkat yang berisi pendapat responden. Berikut variabel-variabel pertanyaan beserta jawaban yang diperoleh peneliti dari hasil kuesioner yang telah dibuat.

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

Pertanyaan pertama yang ditanyakan yaitu mengenai keefektifan media *Quizalize*. Peneliti membuat pertanyaan dengan bentuk jawaban “Ya” atau “Tidak”. Dari 25 responden yang mengisi kuesioner, semuanya menjawab “Ya”. Hal tersebut berarti media *Quizalize* ini efektif untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Media ini dianggap efektif karena bisa memfasilitasi guru atau pendidik dalam proses pembelajaran di kelas atau pembelajaran daring. Platform *Quizalize* bisa digunakan untuk guru membuat ruang kelas daring sehingga bisa memberikan materi atau bahan ajar serta latihan kepada siswa melalui kelas tersebut. Bahan ajar yang diberikan juga bisa berupa video, jadi tidak hanya terfokus pada media tulis saja, tapi juga materi melalui audio-visual bisa disajikan dalam kelas daring tersebut. Sehingga untuk pembelajaran bahasa Indonesia, siswa bisa melihat materi bukan hanya dari tulisan saja, tapi bisa melalui video agar tidak membosankan. Kuis yang tersedia juga mendukung pembelajaran bahasa Indonesia. Ada bentuk kuis *multiple choice*, *type an answer*, dan sebagainya yang selaras dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut tentunya akan menambah keefektifan pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Apakah media *Quizalize* memiliki kebermaknaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan kedua yaitu mengenai kebermaknaan media *Quizalize* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti membuat pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dari 25 responden yang mengisi kuesioner, 24 (96%) di antaranya menjawab “Ya”, dan hanya 1 (4%) yang menjawab “Tidak”. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Quizalize* ini memiliki kebermaknaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media ini memiliki kebermaknaan karena mendukung guru atau pendidik untuk memberikan materi pembelajaran serta evaluasi kepada siswa. Melalui media ini juga guru atau pendidik bisa membuat kelas daring untuk beradaptasi dengan situasi pandemi. Dengan fitur yang cukup lengkap, aktivitas di kelas luring bisa dipindahkan menjadi aktivitas kelas daring melalui media ini.

3. Apakah media *Quizalize* sangat menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan ketiga yaitu menanyakan perihal apakah media *Quizalize* ini sangat menarik atau tidak dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti membuat pertanyaan dengan bentuk jawaban “Sangat Menarik”, “Cukup Menarik”, dan “Tidak

Menarik”. Dari 25 responden yang mengisi kuesioner tersebut, 10 (40%) orang menjawab cukup menarik, dan 15 (60%) orang menjawab sangat menarik. Dari hasil tersebut, maka media *Quizalize* ini termasuk media pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik untuk digunakan.

Hal yang membuat menarik dari media ini ialah terdapat bermacam-macam bentuk kuis yang bisa diaplikasikan untuk evaluasi pembelajaran. Selain itu guru juga bisa menggunakan bahan ajar dari guru lain yang menggunakan *Quizalize*, tentunya disesuaikan dengan materi bahasa Indonesia yang akan diberikan kepada siswa.

4. Apakah Anda sangat terbantu dengan hadirnya media *Quizalize* dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan keempat yaitu menanyakan apakah media ini sangat membantu atau tidak dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti membuat pertanyaan dengan opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dari total 25 responden, semuanya menjawab “Ya”. Hal itu berarti media *Quizalize* sangat membantu dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia.

Media ini bisa membantu siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia, karena mendukung guru untuk memberikan materi pembelajaran dengan tidak monoton. Pada kelas daring yang sudah disediakan, guru bisa memberikan video *YouTube* yang berisi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Hal itu tentu akan semakin membantu siswa dalam memahami pembelajaran, karena siswa tidak hanya diberikan materi dalam bentuk tulisan saja, seperti buku digital, tapi siswa juga bisa mendapat materi dari video yang akan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain itu, saat terdapat tindak lanjut apabila siswa mendapat nilai atau skor yang rendah ketika mengisi latihan. Tindak lanjut tersebut, bisa dengan memberikan materi dalam bentuk web link, video *YouTube*, atau pdf. Dengan itu, siswa akan mendapat tambahan pengetahuan, agar lebih memahami materi bahasa Indonesia.

5. Adakah kesulitan belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Quizalize*?

Pertanyaan kelima mengenai adanya kesulitan atau tidak jika belajar bahasa Indonesia menggunakan media *Quizalize*. Peneliti membuat pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dari total 25 responden, 19 (76%) di antaranya

menjawab “Ya”, dan 6 (24%) orang menjawab “Tidak”. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa media ini cukup mudah digunakan untuk media pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk 6 responden yang menjawab “Tidak”, bisa saja karena media ini cukup baru untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga, beberapa responden masih belum cukup memahami dalam menggunakan dan mengakses media ini untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Namun, pada dasarnya media ini cukup sederhana bagi pendidik atau siswa untuk mengaksesnya. Guru untuk dapat mengakses cukup mendaftar sebagai guru dengan memasukkan akun *Google* atau email dan kata sandinya. Siswa juga mudah untuk mengakses hanya dengan mengunjungi laman *quizalize.com* dan mendaftar sebagai murid serta masukkan kode kelas yang disediakan. Siswa juga cukup membuka atau mengklik bahan ajar yang diberikan guru di kelas daring, untuk belajar bahasa Indonesia.

6. Bagaimana pendapat Anda tentang media *Quizalize* dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

Pertanyaan terakhir yaitu meminta pendapat dari responden mengenai media *Quizalize* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti membuat pertanyaan dengan bentuk jawaban isian singkat, sehingga responden bisa menuliskan pendapatnya tentang media *Quizalize*. Dari total 24 responden, mayoritas menjawab media *Quizalize* termasuk media yang baru dikenal, menarik, asik, dan tidak membosankan. Salah satu responden menjawab

“Media ini termasuk Media yang baru dikenal di kalangan sistem pembelajaran. Namun ini sangat menarik dan mempermudah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan fitur yang unik dan dikenal baru biasanya mendatangkan penasaran-penasaran dan ketertarikan belajar dari siswa.”

Pendapat lain mengatakan bahwa media ini cukup lengkap, karena guru bisa memberi materi, evaluasi, serta kuis kepada siswa. Media ini juga memiliki fitur yang beragam sehingga cukup membantu guru dalam memberikan materi pelajaran bahasa Indonesia kepada siswa.

Dari pendapat responden yang mengisi kuesioner tersebut, media ini cukup mendapat respon positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Pendapat lain menyebutkan bahwa evaluasi dalam bentuk kuis bisa menjadi opsi yang menarik bagi guru untuk mengetahui kemampuan siswa melalui

kuis yang menyenangkan bukan hanya melalui kertas. Hanya saja, masih ada yang cukup kesulitan untuk menggunakan media ini, karena *Quizalize* termasuk media yang baru jika digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa platform *Quizalize* memiliki beberapa kelebihan di antaranya: 1) dapat menggunakan materi pelajaran dan kuis dari guru lain, 2) dapat memberikan tindak lanjut dari evaluasi yang dikerjakan siswa, 3) dapat mencetak kuis ke dalam bentuk kertas soal. Selain itu, pengembangan media *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom* yaitu: 1) membuat kelas daring bahasa Indonesia, 2) membuat aktivitas di kelas daring, 3) membuat kuis atau evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia, 4) membuat kelas dan kuis dalam *Quizalize* terintegrasi *Google Classroom*.

Selanjutnya, setelah dilakukan kuesioner mengenai media *Quizalize*, peneliti memperoleh hasil yang dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) media *Quizalize* efektif untuk digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dari 25 responden semuanya menjawab “Ya” bahwa media ini efektif. 2) media *Quizalize* memiliki kebermaknaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dari 25 responden 24 (96%) di antaranya menjawab “Ya” dan hanya 1 (4%) responden yang menjawab “Tidak”, 3) media ini menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dari 25 responden, 15 (60%) di antaranya menjawab “Sangat menarik”, dan 10 (40%) di antaranya menjawab “Cukup menarik”. 4) media ini sangat membantu dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia, dari 25 responden, semuanya menjawab “Ya”. 5) melalui media ini menjadi mudah dalam belajar bahasa Indonesia, dari total 25 responden, 19 (76%) di antaranya menjawab “Tidak ada kesulitan”, dan 6 (24%) di antaranya menjawab “Ya, ada kesulitan”. Selanjutnya, responden memberi tanggapan yang positif mengenai media *Quizalize*, yaitu media ini menarik, asik, dan tidak membosankan. Namun beberapa masih ada yang belum memahami menggunakan media ini, karena terbilang masih baru sebagai media pembelajaran.

SARAN

Bagi pendidik atau guru, sebaiknya menggunakan media yang bisa mendukung pembelajaran di kelas luring atau pun daring. Gunakan media yang sesuai dengan kondisi sekolah atau lingkungan sekitar siswa. Kecanggihan suatu media belum tentu menentukan

tingkat pemahaman siswa menjadi meningkat. Media hanya sebagai perantara, guru tetap harus menguasai materi pembelajaran dengan baik untuk diajarkan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi Kusuma, Yoselia. 2020. “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.”
- Aqib, Zaenal. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dani, Azka. 2021. “Pengertian Dan Contoh Platform.”
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Karlina, Ice, Nina Kurniah, and Mona Ardina. 2018. “Media Berbasis Information and Communication Technology (Ict) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Imliah Potensia* 3(1):24–35.
- Surya Dharma, MPA., Ph. .. 2008. “Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan.”
- Syaifulloh, Mohammad. 2020. “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Wangge, Magdalena. 2020. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah.” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1(1):31–38. doi: 10.35508/fractal.v1i1.2793.
- Yaumi, Muhammad. 2017. “Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Dan Urgensinya Bagi Anak Milenial.” 3–4.