

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME QUIZIZ**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
QUIZIZZ GAMES**

Radit Pakudu

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Mandiri, Kota Gorontalo, Indonesia
Email: radhityapakudu@gmail.com

ABSTRACT

The platform plays a key role in creating an inclusive and engaging learning experience for students with diverse learning styles. Through interactive quizzes tailored to your needs, Quizizz enables wider accessibility to learning material. With the ability to provide immediate feedback, teachers can track individual student progress, identify gaps in understanding, and provide needed personalized assistance. By presenting educational content in an interesting game format, Quizizz is able to arouse students' interest in learning more actively. This research aims to develop interactive learning media based on the Quizizz game using the ADDIE model. In the implementation stage, the product is not tested directly on students, but goes through an evaluation and validation stage. Product validation is carried out to ensure that the learning media meets the specified success criteria, making the product ready to be implemented without involving direct trials on students. This research contributes to designing and developing interactive learning media that suits learning needs, with a focus on product validation as an indicator of quality and effectiveness. The use of the Quizizz game as an interactive learning medium provides opportunities for students to learn independently, while remaining actively involved in the learning process. Thus, the implementation of the ADDIE model in the development of Quizizz-based interactive learning media opens the door to creating more enjoyable, effective and measurable learning for students.

Keywords: Development, Learning Media, Interactive, Quizizz Games

ABSTRAK

Platform ini memainkan peran kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan menarik bagi siswa dengan beragam gaya belajar. Melalui kuis interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan, Quizizz memungkinkan adanya aksesibilitas yang lebih luas terhadap materi pembelajaran. Dengan kemampuannya menyediakan umpan balik langsung, guru dapat melacak perkembangan individu siswa, mengidentifikasi kesenjangan pemahaman, dan menyediakan bantuan yang dibutuhkan secara personal. Dengan menyajikan konten pendidikan dalam format permainan yang menarik, Quizizz mampu menggugah minat siswa untuk belajar secara lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz menggunakan model ADDIE. Dalam tahap implementasi, produk tidak diujicobakan langsung pada peserta didik, melainkan melalui tahap evaluasi dan validasi. Validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, menjadikan produk siap untuk diimplementasikan tanpa melibatkan uji coba langsung pada peserta didik. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dengan fokus pada validasi produk sebagai indikator kualitas dan efektivitas. Penggunaan game Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, sambil tetap terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz membuka pintu bagi terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan terukur bagi para peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Interaktif, Game Quizizz

PENDAHULUAN

Revitalisasi pembelajaran melalui game menjadi sebuah terobosan signifikan dalam transformasi pendidikan, di mana peran Quizizz telah menonjol sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Dengan menyajikan konten pendidikan dalam format permainan yang menarik, Quizizz mampu menggugah minat siswa untuk belajar secara lebih aktif. Guru dapat menggunakan quizizz untuk memberikan pre-test di awal pembelajaran dan post-test di akhir pembelajaran, sehingga menjadikannya kegiatan yang menyenangkan dan mendorong beberapa siswa untuk berpartisipasi (Rofiqoh, 2021). Melalui penggunaan teknologi ini, pendidikan dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih dinamis dan mengasyikkan, membawa dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Inovasi terbaru dalam pendidikan menggarisbawahi peran penting media interaktif seperti Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Alfina & Hadi, 2022). Dengan menyajikan pembelajaran dalam format yang menarik dan terstruktur secara permainan, Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas online dan menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Silitonga & Irvan, 2021). Penggunaannya yang fleksibel memungkinkan guru untuk menciptakan kuis yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta

tingkat pemahaman siswa. Dengan fitur-fitur interaktif dan umpan balik langsung, Quizizz merangsang partisipasi aktif siswa, memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri, serta memperkuat pemahaman materi secara menyeluruh. Inovasi ini membawa perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berkesinambungan bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas siswa.

Menjembatani kesenjangan belajar melalui teknologi menjadi fokus utama dalam pendidikan, dengan peran Quizizz yang signifikan dalam pembelajaran berbasis game. Dengan menggunakan teknologi digital, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam, inklusif, dan terjangkau, memantau kemajuan individu siswa, dan memberikan umpan balik yang tepat untuk mendukung pengembangan (Siswati et al., 2023). Quizizz adalah alat pembelajaran yang berguna karena menyediakan kuis interaktif, umpan balik instan, dan partisipasi aktif siswa (Ashari et al., 2023). Dengan kemampuannya menyediakan umpan balik langsung, guru dapat melacak perkembangan individu siswa, mengidentifikasi kesenjangan pemahaman, dan menyediakan bantuan yang dibutuhkan secara personal. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menarik tetapi juga berperan dalam mengatasi disparitas belajar melalui pendekatan yang lebih adaptif dan terfokus.

Transformasi edukasi mencakup pemahaman mendalam tentang manfaat dan tantangan yang melekat pada penggunaan game seperti Quizizz dalam pembelajaran. Quizizz memanfaatkan perubahan fokus pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 dan menghadirkan keunggulan pembelajaran online dengan memperkenalkan teknologi informasi, menjadikan pembelajaran online lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa (Roysa & Hartani, 2020). Dalam hal ini, tantangan utamanya mungkin terletak pada integrasi yang tepat dalam kurikulum serta penggunaannya yang tidak berlebihan, sehingga tetap mempertahankan fokus pada tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu, sumber daya yang diperlukan untuk melatih guru dalam penggunaan efektif dan kreatif dari platform seperti Quizizz juga menjadi sebuah tantangan yang perlu diatasi dalam upaya menjadikan teknologi ini sebagai bagian yang integral dari pengalaman belajar yang berhasil (Pemanfaatan et al., 2023).

Menggali potensi game dalam pendidikan, analisis efektivitas Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif menyoroti transformasi belajar melalui pendekatan yang inovatif. Quizizz telah terbukti menjadi alat yang sangat efektif dalam memperkuat keterampilan siswa melalui interaksi yang menyenangkan dengan materi pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Kemampuannya untuk memotivasi melalui penggunaan elemen permainan, memberikan umpan balik instan, serta meningkatkan retensi informasi melalui pengulangan yang disesuaikan, semuanya menjadi landasan kuat bagi efektivitasnya (Rafidah Ab. Rahman et al., 2018). Namun, untuk memaksimalkan potensi Quizizz, penting untuk terus mengembangkan kuis yang sesuai dengan kurikulum, menyediakan variasi dalam pendekatan pembelajaran, serta memastikan bahwa permainan ini diintegrasikan secara mulus ke dalam proses pembelajaran yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz dengan menerapkan model ADDIE hingga tahap validasi produk tanpa melibatkan uji coba langsung pada peserta didik memiliki keunggulan tersendiri. Dengan fokus pada analisis kebutuhan dan desain yang mendalam,

penelitian ini memberikan penekanan pada keselarasan antara tujuan pembelajaran dan struktur konten game Quizizz. Meskipun tanpa melibatkan uji coba langsung, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merancang dan mengembangkan produk secara lebih terperinci, dengan validasi produk menjadi indikator kualitas yang kritis. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian pengembangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) hingga mencapai tahap validasi produk, tanpa melibatkan uji coba langsung pada peserta didik. Dalam penelitian pengembangan terdapat banyak model penelitian, dan salah satu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan –ADDIE(Hardiansyah, 2023). Tahap analisis dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik, diikuti oleh tahap desain yang mencakup perencanaan struktur dan konten media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Proses pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media pembelajaran interaktif menggunakan platform Quizizz. Selanjutnya, dalam tahap implementasi, produk tersebut tidak langsung diujicobakan kepada peserta didik, melainkan langsung menuju tahap evaluasi dan validasi. Validasi produk dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sesuai dengan kebutuhan dan siap untuk diimplementasikan tanpa melibatkan uji coba secara langsung pada peserta didik.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

1. Peran Game Quizizz dalam Transformasi Pembelajaran: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam merumuskan studi tentang peran Game Quizizz dalam transformasi pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran interaktif, Media Pembelajaran Interaktif ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan.(Rofiqoh, 2021) terdapat beberapa aspek yang dapat dieksplorasi secara mendalam. Pertama, fokus studi dapat terletak pada evaluasi keseluruhan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar(Ibad, 2023). Ini mencakup analisis terhadap tingkat minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan dalam format kuis interaktif serta dampaknya terhadap motivasi belajar mereka.

Selain itu, penelitian juga bisa melibatkan analisis terhadap variasi penggunaan Quizizz dalam kurikulum. Melihat bagaimana kuis interaktif ini dapat diintegrasikan dengan bahan pembelajaran yang ada, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan menciptakan konten yang relevan dan menarik bagi siswa dari berbagai tingkat kelas. Studi lebih lanjut bisa menggali efek dari penggunaan Quizizz dalam mengoptimalkan pemahaman materi(Salsabila et al., 2020). Analisis terhadap kemampuan platform ini dalam memberikan umpan balik langsung

kepada siswa, membantu identifikasi area-area di mana siswa membutuhkan bantuan tambahan, serta memungkinkan pengulangan materi yang diperlukan untuk memperkuat pemahaman mereka.

Selain itu, aspek penting lainnya adalah mempertimbangkan faktor-faktor kesuksesan implementasi Quizizz dalam lingkungan pembelajaran. Sebagai praktisi, guru harus dituntut untuk menyeimbangkan nilai moral dengan perubahan zaman yang ditandai dengan kecanggihan teknologi (Basar, 2021). Dengan memahami aspek-aspek ini secara komprehensif, studi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz dapat memberikan wawasan mendalam tentang transformasi pendidikan melalui teknologi dalam konteks pembelajaran modern.

2. Strategi Pengembangan Kuis Interaktif dengan Quizizz untuk Pembelajaran Efektif

Dalam mengembangkan kuis interaktif dengan Quizizz untuk pembelajaran efektif, beberapa strategi penting perlu dipertimbangkan. Pertama, penyesuaian kuis dengan kurikulum dan materi pembelajaran menjadi hal krusial (Pancasila et al., 2023). Ini melibatkan pemilihan dan penyusunan pertanyaan yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi serta memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penting untuk merencanakan variasi dalam struktur kuis. Penggunaan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, jawaban singkat, atau pertanyaan berbasis gambar/video dapat membantu dalam menjangkau beragam gaya belajar siswa. Strategi ini juga membantu dalam meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa terhadap materi pembelajaran (Taufik et al., 2023).

Peran umpan balik dalam pengembangan kuis interaktif juga tak boleh diabaikan. Quizizz memungkinkan pemberian umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, dan strategi yang efektif adalah memanfaatkan fitur ini untuk memberikan penjelasan singkat atau informasi tambahan saat menjawab soal. Ini membantu meningkatkan pemahaman siswa secara langsung dan memberikan dorongan positif kepada mereka (Adhisa et al., 2020). Dalam mengembangkan kuis interaktif dengan Quizizz yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Rusdian, 2021) pembelajaran efektif, beberapa strategi penting perlu dipertimbangkan. Pertama, penyesuaian kuis dengan kurikulum dan materi pembelajaran menjadi hal krusial. Ini melibatkan pemilihan dan penyusunan pertanyaan yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi serta memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, penting untuk merencanakan variasi dalam struktur kuis. Penggunaan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, jawaban singkat, atau pertanyaan berbasis gambar/video dapat membantu dalam menjangkau beragam gaya belajar siswa. Dengan melibatkan guru sebagai fasilitator, menggabungkan peran siswa dalam penggunaan teknologi, strategi, dan materi untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka (Yuanta, 2020). Quizizz memungkinkan pemberian umpan balik instan setelah setiap pertanyaan, dan strategi yang efektif adalah memanfaatkan fitur ini untuk memberikan penjelasan singkat atau informasi tambahan saat menjawab soal. Ini membantu meningkatkan pemahaman siswa secara langsung dan memberikan dorongan positif kepada mereka (Kamaluddin, 2017).

3. Evaluasi Dampak Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Online

Evaluasi dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran online aplikasi Quizizz membutuhkan analisis yang holistik terhadap berbagai aspek. Pertama-tama, fokusnya bisa pada pengaruh platform ini terhadap keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Wiyana Mela Astari, Winda Sari, Sri Rezeki, Saddam, Isnaini, 2023). Dengan penggunaan kuis interaktif, penting untuk melihat apakah Quizizz mampu mempertahankan atau bahkan meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran online lainnya. Selain itu, evaluasi dapat mencakup analisis terhadap dampak Quizizz terhadap pencapaian akademik siswa. Hal ini melibatkan pemantauan kemajuan siswa dalam memahami materi, retensi informasi, dan peningkatan hasil tes atau penilaian yang diberikan setelah menggunakan platform ini (Mawardi et al., 2023). Evaluasi ini memungkinkan kita untuk menilai apakah Quizizz berhasil meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Tak kalah pentingnya adalah memperhatikan faktor kepuasan siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran online.

Melalui survei atau feedback langsung, kita dapat mengetahui persepsi siswa terhadap platform ini, apakah mereka merasa lebih terlibat, lebih termotivasi, atau memiliki pengalaman belajar yang lebih positif secara keseluruhan. Selain itu, evaluasi dapat melibatkan analisis terhadap efisiensi waktu dan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi informasi juga meningkatkan efektivitas dan efisiensi (Indrayani, 2017). Ini termasuk pengukuran seberapa baik Quizizz dapat digunakan dalam menghemat waktu guru dalam menyiapkan materi, memberikan umpan balik secara instan, dan memantau kemajuan siswa secara efektif dalam lingkungan pembelajaran online. Dengan menganalisis berbagai aspek ini, evaluasi dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran online memberikan wawasan mendalam tentang keefektifan platform ini sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran jarak jauh.

4. Penggunaan Quizizz sebagai Alat untuk Memperkuat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Game

Penggunaan Quizizz sebagai alat untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis game memperlihatkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (FN et al., 2023). Dalam konteks ini, fokus utama terletak pada penggunaan elemen permainan dalam kuis interaktif yang dihadirkan oleh Quizizz. Aspek permainan seperti kompetisi, poin, leaderboard, atau penghargaan virtual menjadi pendorong utama yang meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, kelebihan Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah menjawab setiap pertanyaan. Umpan balik langsung ini meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta meningkatkan kepuasan dan kinerja belajar (Fauziah & Hadi, 2023). Hal ini membantu mengembangkan keterlibatan siswa karena mereka mendapatkan penjelasan langsung atas jawaban yang benar maupun yang salah. Dorongan untuk mencoba lagi, memperbaiki pemahaman, dan mencapai skor yang lebih baik secara keseluruhan juga meningkatkan keterlibatan siswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berbasis game juga memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran. Guru dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan atau tingkat pemahaman siswa. Dalam konteks peningkatan pemahaman mata

pelajaran, kita dapat mempertimbangkan peran guru dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui berbagai metode pembelajaran, termasuk penggunaan alat seperti kuis (Jamaludin, 2019). Hal ini memungkinkan setiap siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Lebih dari sekadar alat untuk menguji pemahaman, Quizizz dapat menjadi platform yang membangun komunitas belajar di antara siswa dan guru (Haryadi & Nurmala, 2023). Kolaborasi dalam menjawab kuis, berbagi pengetahuan, atau saling menginspirasi untuk mencapai hasil yang lebih baik secara bersama-sama, semuanya merupakan faktor-faktor yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berbasis game menggunakan Quizizz. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya memperkaya pembelajaran dengan elemen permainan, tetapi juga menjadi katalisator untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

5. Pengembangan Game Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

5.1 Analisis

Quizizz memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang melibatkan kuis interaktif, fitur kompetitif, dan pemanfaatan teknologi yang menarik. Dengan menyajikan pembelajaran dalam bentuk kuis yang interaktif, Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Format kuis yang kompetitif, di mana siswa dapat bersaing secara langsung atau melawan waktu, dapat memberikan dorongan tambahan untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Keberagaman fitur-fitur ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menggairahkan.

Selain itu, penggunaan teknologi yang menarik dalam Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Teknologi memungkinkan penggunaan elemen multimedia, gamifikasi, dan respons instan yang dapat menambahkan aspek menarik pada pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih langsung. Tujuan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dapat meningkatkan Keterlibatan siswa meliputi Kuis interaktif, fitur kompetitif, dan penggunaan teknologi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Selain itu untuk mengetahui bagaimana pengaruh aplikasi Quizizz sebagai alat pelaksanaan kuis terhadap motivasi belajar (Rahman et al., 2020)

5.2 Desain

Dalam merancang tujuan belajar yang spesifik, fokus pada pencapaian yang jelas dan terukur yang ingin dicapai oleh peserta didik. Misalnya, jika tujuan adalah untuk memahami konsep matematika, tetapkan aspek spesifik dari matematika yang ingin dipelajari, seperti operasi dasar atau geometri. Kemudian, pilih strategi belajar yang sesuai dengan tujuan tersebut. Mungkin melibatkan latihan interaktif, penggunaan platform seperti Quizizz untuk menghadirkan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung pemahaman konsep, dan memberikan umpan balik yang jelas (Mohammad Zakki, Imam Fu'adi, Ahmad Tanzeh, 2023). Pendekatan diferensiasi untuk memastikan penyesuaian materi dengan tingkat pemahaman individu juga penting. Hal ini memungkinkan peserta didik dengan tingkat pemahaman yang berbeda untuk tetap terlibat dan terus meningkatkan kemampuan mereka sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan merencanakan tujuan belajar yang spesifik dan strategi

belajar yang sesuai, peserta didik dapat memiliki arah yang jelas dalam pembelajaran mereka dan mendapatkan pengalaman yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

5.3 Pengembangan

Pengembangan materi belajar memerlukan pendekatan yang komprehensif dan adaptif untuk menyajikan informasi yang relevan, mendalam, dan menarik bagi peserta didik. Ini melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran yang jelas, pemilihan konten yang sesuai dengan kurikulum atau kebutuhan spesifik peserta didik, serta penyusunan materi yang dapat diakses dengan mudah. Selain itu, menyertakan variasi dalam metode penyajian, seperti teks, gambar, video, atau aktivitas interaktif, membantu memenuhi gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Penggunaan teknologi, seperti platform pembelajaran online, dapat memperkaya materi dengan kuis, simulasi, atau materi interaktif lainnya (Mawardi et al., 2023). Selama pengembangan, penting untuk mempertimbangkan umpan balik dari peserta didik dan memperbarui materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses ini bertujuan untuk menciptakan materi yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan memicu minat peserta didik untuk eksplorasi dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi tersebut.

5.4 Implementasi

Implementasi aktivitas belajar melalui platform Quizizz melibatkan serangkaian langkah yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang kuat terhadap materi. Pertama, penentuan tujuan pembelajaran yang spesifik memungkinkan penyusunan kuis dengan pertanyaan yang relevan dan mendalam sesuai dengan konsep yang ingin diajarkan. Selanjutnya, penggunaan fitur-fitur seperti waktu terbatas untuk menjawab, poin, atau peringkat memberikan aspek kompetitif yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif (Purwianto & Fahyuni, 2021). Aktivitas belajar dapat diintegrasikan dalam kuis dengan menghadirkan pertanyaan yang memerlukan pemikiran kritis, analisis, atau pemecahan masalah. Selain itu, setelah kuis selesai, peninjauan hasil dan umpan balik yang diberikan pada setiap jawaban memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperbaiki pemahaman mereka. Integrasi aktivitas belajar yang bervariasi, seperti menjawab soal pilihan ganda, mengekspresikan jawaban dalam bentuk tulisan, atau menafsirkan visual, memungkinkan peserta didik dengan gaya pembelajaran yang berbeda untuk terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan aktivitas belajar yang mendalam dan bervariasi melalui platform Quizizz, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik.

5.5 Evaluasi

Evaluasi Hasil belajar merupakan tahap krusial dalam memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan melalui Quizizz. Setelah sesi kuis selesai, analisis hasil menjadi langkah pertama dalam evaluasi. Ini melibatkan tinjauan terhadap skor keseluruhan, tingkat kesulitan pertanyaan, dan performa individu untuk memahami area mana yang telah dikuasai dan di mana mereka mungkin masih memerlukan bantuan lebih lanjut. Selain itu, umpan balik yang diberikan pada jawaban setiap pertanyaan membantu dalam memahami pemikiran dan pemahaman peserta didik. Selanjutnya, evaluasi dapat diperluas dengan menganalisis tren atau pola di antara hasil kuis berbagai sesi atau pertemuan, yang memungkinkan identifikasi perkembangan jangka panjang dalam pemahaman materi. Pentingnya evaluasi juga tercermin dalam memperbaiki materi atau strategi pembelajaran berdasarkan temuan dari hasil evaluasi, memastikan pengalaman

belajar yang lebih baik bagi peserta didik. Dengan pendekatan evaluasi yang holistik seperti ini, platform Quizizz menjadi alat yang efektif untuk mengukur dan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan (Sitorus & Santoso, 2022).

Hasil

1. Analisis
 - a. Analisis Tujuan Pembelajaran

Kinerja	Kesenjangan	Kebutuhan	Tujuan
Pengetahuan	kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran tradisional terkadang kurang menarik bagi beberapa siswa, sementara guru perlu alat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	Sistem poin, peringkat, umpan balik langsung yang diberikan oleh platform ini juga membantu siswa memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran	Quizizz membantu meningkatkan retensi informasi karena penggunaannya yang melibatkan siswa secara aktif melalui tantangan kuis.
Sikap	kurangnya motivasi dan keterlibatan	solusi dengan memperkenalkan format kuis yang menarik, kompetitif, dan interaktif	permainan kuis ini juga dapat membangkitkan rasa percaya diri karena siswa dapat mengukur pengetahuan mereka secara langsung dan merasakan keberhasilan saat menjawab pertanyaan dengan benar
Ketrampilan	kurangnya latihan yang efektif serta kurangnya kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi praktis	memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata dengan waktu terbatas	keterampilan pemecahan masalah terasah melalui tantangan kuis yang menantang dan memerlukan pemikiran

			analitis dalam menemukan jawaban yang tepat
--	--	--	---

b. Analisis Peserta Didik

Pengembangan game pembelajaran memerlukan perhatian khusus terhadap karakteristik peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Berikut adalah beberapa indikator kriteria karakteristik peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan game pembelajaran:

1) Usia dan Tahap Perkembangan:

- Game Quizizz dirancang dengan fleksibilitas untuk disesuaikan dengan berbagai kelompok usia peserta didik. Untuk siswa muda dalam usia dini, Quizizz dapat disesuaikan dengan konten yang lebih visual, interaktif, dan berorientasi pada gamifikasi. Pertanyaan dapat disusun dengan menggunakan gambar atau grafik sederhana, memanfaatkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih singkat, dan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Sementara itu, untuk siswa lebih tua atau remaja, Quizizz dapat memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dengan pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis, analitis, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran yang lebih kompleks. Konten dapat disesuaikan dengan materi kurikulum mereka, menggunakan bahasa yang lebih formal, dan mencakup konsep-konsep yang lebih rumit. Dengan pendekatan yang disesuaikan secara khusus dengan usia peserta didik, Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk menarik minat mereka dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar mereka (Sodiq et al., 2021).
- Memahami tahap perkembangan kognitif dan emosional peserta didik adalah kunci untuk menyajikan tantangan yang sesuai dalam pembelajaran. Pada tahap perkembangan kognitif, seperti pada anak usia prasekolah dan sekolah dasar, fokusnya adalah pada pengembangan keterampilan dasar, seperti memahami konsep abstrak, mengenal angka, huruf, dan membangun pemahaman dasar tentang dunia di sekitar mereka. Karena usia prasekolah (TK) adalah usia paling sensitif bagi anak, itu adalah titik tolak paling efektif untuk membangun kualitas anak di masa depan (Ariyati, 2013). Di sini, tantangan Quizizz dapat disesuaikan dengan memberikan pertanyaan yang lebih sederhana, berbasis gambar, dan interaktif untuk membangun koneksi antara konsep-konsep dasar. Sementara itu, pada tahap perkembangan yang lebih lanjut, seperti pada remaja atau siswa di sekolah menengah, perkembangan kognitif mereka lebih mampu untuk pemikiran kritis, analitis, dan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran yang kompleks. Tantangan yang dihadirkan melalui Quizizz dapat lebih menuntun dengan pertanyaan yang memerlukan analisis mendalam, penerapan konsep dalam konteks nyata, dan pemecahan masalah yang lebih rumit.

Selain itu, dalam mempertimbangkan aspek emosional peserta didik, baik pada usia prasekolah maupun remaja, perhatian terhadap sensitivitas mereka terhadap penilaian sosial, dorongan untuk meraih kesuksesan, dan kebutuhan untuk merasa termotivasi penting. Oleh karena itu, pendekatan dalam penyusunan tantangan di Quizizz harus mempertimbangkan kebutuhan emosional mereka, mendorong mereka untuk belajar dengan memberikan umpan balik positif, menghormati upaya mereka, dan memberikan tantangan yang memicu rasa ingin tahu serta keinginan untuk berkembang. Dengan memahami kedua aspek ini, tahap perkembangan kognitif dan emosional, Quizizz dapat dirancang untuk menghadirkan tantangan yang sesuai dengan masing-masing peserta didik, memaksimalkan potensi mereka dalam belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan mereka..

2) Gaya Pembelajaran:

- Gaya belajar adalah cara seorang siswa menyerap dan mengorganisasikan informasi yang diterimanya (Perumal et al., 2022). Memahami gaya pembelajaran setiap peserta didik, apakah mereka lebih cenderung visual, auditori, atau kinestetik, adalah kunci untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang sesuai. Bagi siswa dengan preferensi visual, pemanfaatan gambar, diagram, atau video dalam Quizizz akan sangat membantu mereka memahami dan mengingat informasi lebih baik. Sementara itu, siswa yang cenderung auditori akan mendapat manfaat dari penggunaan rekaman suara, narasi, atau pertanyaan yang diajukan secara lisan dalam kuis, memungkinkan mereka untuk belajar lebih baik melalui pendengaran. Untuk siswa kinestetik, penggunaan pertanyaan-pertanyaan yang memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan materi, mungkin dengan kuis yang meminta mereka melakukan tindakan fisik atau interaksi langsung dengan objek, akan membantu mereka memahami konsep secara lebih baik. Dengan mengenali gaya pembelajaran unik masing-masing siswa dan mengintegrasikan elemen-elemen yang sesuai ke dalam Quizizz, pengalaman pembelajaran dapat disesuaikan untuk lebih mendukung pemahaman dan retensi informasi bagi setiap peserta didik.
- Dalam merancang pengalaman pembelajaran yang holistik, integrasi elemen visual, suara, dan interaksi fisik menjadi penting untuk mengakomodasi berbagai preferensi pembelajaran. Untuk siswa dengan preferensi visual, Quizizz dapat menyajikan materi dengan menggunakan gambar, grafik, atau animasi yang menarik, memvisualisasikan konsep-konsep penting dalam bentuk yang mudah dipahami. Sementara itu, bagi siswa yang lebih responsif terhadap pembelajaran auditori, penggunaan suara melalui narasi, audio deskriptif, atau pertanyaan yang diajukan secara lisan dalam kuis akan membantu mereka dalam pemahaman materi. Kemudian, untuk siswa yang lebih cenderung kinestetik, interaksi fisik dalam Quizizz, seperti meminta mereka melakukan gerakan atau respons fisik dalam menjawab pertanyaan, akan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan nyata. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini secara seimbang dalam desain Quizizz, pengalaman pembelajaran menjadi lebih inklusif,

mendukung semua preferensi pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam bagi seluruh peserta didik.

3) Motivasi dan Keterlibatan:

- Desain game harus mengutamakan unsur-unsur yang membangkitkan motivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pertama, memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka untuk menjaga tingkat kesulitan yang memotivasi tanpa terlalu mengecewakan atau terlalu mudah. Kemudian, menciptakan sistem poin, peringkat, atau hadiah yang memberikan pengakuan atas prestasi mereka dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Penggunaan elemen kompetitif, baik melalui peringkat antar peserta didik atau dengan diri mereka sendiri, dapat mendorong semangat kompetisi yang sehat, mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif. Selain itu, memberikan umpan balik yang membangun, baik saat mereka berhasil maupun saat mereka membuat kesalahan, membantu memelihara motivasi dan memperkuat kemauan untuk belajar. Desain game yang mempertimbangkan preferensi dan kebutuhan individu serta menyediakan tantangan yang memuaskan dan pengakuan atas prestasi mereka dapat menjadi pendorong utama dalam memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- Memberikan tantangan yang sesuai tingkat kesulitan menjadi kunci untuk menjaga semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Ini melibatkan penyesuaian tingkat kesulitan agar tepat untuk tingkat kemampuan mereka, mendorong mereka untuk tetap tertantang tanpa merasa terlalu overwhelmed atau terlalu mudah. Dalam desain game, perlu adanya peningkatan secara bertahap dari level atau jenis tantangan, memberikan ruang bagi peserta didik untuk terus berkembang dan menghadapi hal-hal baru yang membangun kemampuan mereka. Pengaturan tantangan yang adaptif, di mana tingkat kesulitan disesuaikan dengan performa peserta didik, juga dapat membantu menjaga semangat mereka. Selain itu, memberikan opsi tantangan opsional atau bonus bagi peserta didik yang sudah mahir dapat memotivasi mereka untuk terus berusaha meningkatkan kemampuan mereka lebih jauh. Dengan demikian, menjaga keseimbangan antara tantangan yang menarik dan sesuai dengan tingkat kemampuan individu dapat memelihara semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

4) Feedback dan Evaluasi:

- Memberikan mekanisme umpan balik yang jelas dan langsung merupakan komponen penting dalam memperkuat pemahaman peserta didik tentang kemajuan mereka dalam pembelajaran. Dalam desain game, mekanisme umpan balik ini bisa berupa skor, poin, atau evaluasi instan setelah menjawab setiap pertanyaan, memberikan gambaran yang langsung tentang performa mereka. Penggunaan visualisasi yang jelas, seperti grafik atau ikon untuk menunjukkan kemajuan, dapat membantu peserta didik memahami sejauh mana mereka telah berhasil dalam menghadapi tantangan. Selain itu, memberikan informasi yang spesifik tentang area-area di mana mereka telah berhasil atau perlu diperbaiki, membantu memandu langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.

Penggunaan umpan balik yang positif juga penting, memberikan pengakuan atas pencapaian mereka, dan pada saat yang sama, memberikan bimbingan untuk perbaikan di area yang memerlukan peningkatan. Dengan memberikan umpan balik yang tepat waktu, langsung, dan informatif, peserta didik dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kemajuan mereka, memelihara motivasi, dan fokus pada upaya perbaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- Integrasi elemen evaluasi yang menyediakan pemantauan kemajuan serta identifikasi area yang perlu ditingkatkan sangat penting dalam desain game pembelajaran. Melalui Quizizz, perlu adanya sistem evaluasi yang mencatat dan menyajikan kemajuan peserta didik secara terperinci. Ini bisa mencakup laporan kemajuan individual, yang memungkinkan peserta didik dan guru untuk melacak perkembangan mereka dari waktu ke waktu. Penggunaan statistik atau analisis data yang mudah dipahami membantu dalam mengidentifikasi area-area spesifik di mana peserta didik berhasil atau perlu lebih banyak perhatian. Penggunaan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang berbeda juga memungkinkan evaluasi yang lebih mendalam tentang pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tertentu. Dengan memberikan gambaran yang komprehensif tentang kemajuan, baik pada tingkat individu maupun keseluruhan, elemen evaluasi ini membantu memandu langkah-langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk fokus pada area yang perlu ditingkatkan untuk mencapai pemahaman yang lebih baik.

5) Aksesibilitas dan Inklusivitas:

- Pentingnya aksesibilitas game bagi peserta didik dengan berbagai kemampuan dan latar belakang tak terbantahkan. Dalam desain Quizizz, perlu dipastikan bahwa platform ini dapat diakses oleh semua peserta didik tanpa hambatan. Ini termasuk mempertimbangkan aksesibilitas untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus, memastikan antarmuka game mudah dipahami dan digunakan oleh semua. Selain itu, mendukung berbagai perangkat dan konektivitas internet yang berbeda juga menjadi fokus, memastikan bahwa game dapat diakses dari berbagai jenis perangkat seperti laptop, ponsel pintar, atau tablet, serta dengan berbagai kualitas koneksi internet. Ketersediaan konten dalam beragam bahasa atau dengan pilihan untuk memilih jenis font, ukuran, atau gaya juga membantu dalam memastikan bahwa peserta didik dari latar belakang yang berbeda dapat dengan mudah mengakses dan mengerti materi yang disajikan. Dengan memprioritaskan aksesibilitas yang inklusif, Quizizz menjadi alat yang lebih efektif dalam mendukung semua peserta didik, tanpa memandang kemampuan atau latar belakang mereka, untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- Dalam merancang game, seperti Quizizz, penting untuk mempertimbangkan keberagaman budaya dan bahasa agar menciptakan lingkungan inklusif yang merangkul semua peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan konten yang mencerminkan dan menghormati berbagai budaya, menghindari stereotip atau bias yang mungkin tidak sesuai, dan memperkenalkan variasi dalam konten yang disajikan. Penggunaan gambar atau konten visual yang

menggambarkan keragaman budaya dapat membangun kesadaran dan pemahaman yang lebih baik tentang perbedaan. Selain itu, memberikan pilihan untuk memilih bahasa atau menyediakan terjemahan untuk materi penting akan membantu peserta didik dari latar belakang yang berbeda untuk merasa termasuk dan terlibat dalam pembelajaran. Menghormati perayaan budaya atau kebiasaan yang berbeda juga dapat diintegrasikan ke dalam konten game, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasa diakui dan dihargai atas identitas budaya mereka. Dengan mempertimbangkan keberagaman budaya dan bahasa dalam desain game, Quizizz dapat menjadi lingkungan pembelajaran yang inklusif, mendorong apresiasi terhadap keragaman, dan membangun pengalaman yang memungkinkan semua peserta didik merasa diakui dan terlibat dalam pembelajaran.

6) Keterampilan Kritis dan Kreativitas:

- Pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas menjadi fokus utama dalam desain game seperti Quizizz. Melalui berbagai tantangan dan situasi yang dihadirkan dalam game, peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Pertanyaan-pertanyaan yang dirancang secara mendalam memicu pemikiran analitis, evaluatif, dan solutif. Selain itu, situasi yang mengharuskan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis dan situasional memberikan ruang bagi kreativitas untuk bersinar. Melalui kuis yang menantang, peserta didik diajak untuk menemukan solusi yang inovatif dan menghadapi masalah dengan pendekatan yang kreatif. Penggunaan variasi dalam jenis pertanyaan atau permintaan pemecahan masalah yang kompleks juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan memupuk kreativitas dalam pemikiran peserta didik. Dengan menghadirkan tantangan dan situasi yang merangsang kedua aspek tersebut, Quizizz berperan dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis yang tajam dan kreativitas yang mendalam pada peserta didik.
- Memberikan ruang bagi peserta didik untuk menemukan solusi sendiri dan berkolaborasi adalah esensi dari desain game yang mempromosikan pembelajaran yang aktif dan berbasis pada siswa. Dalam konteks Quizizz, pentingnya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merespons pertanyaan dengan solusi yang mereka temukan sendiri sangat ditekankan. Selain itu, menghadirkan mode permainan yang mendorong kerja sama, diskusi, atau timbal balik antar peserta didik dapat memfasilitasi kolaborasi. Fitur-fitur seperti mode multiplayer, di mana mereka dapat berkolaborasi atau bersaing dalam tim, atau bahkan memberikan opsi untuk menjawab pertanyaan bersama-sama, mendorong mereka untuk belajar satu sama lain dan berbagi ide untuk mencapai tujuan bersama. Dalam lingkungan yang mendukung eksplorasi solusi individu dan kerja sama tim, Quizizz menjadi lebih dari sekadar permainan; ia menjadi wadah di mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mandiri mereka sekaligus belajar dari dan bersama satu sama lain.

7) Interaksi Sosial:

- Integrasi elemen sosial, seperti kerja kelompok dan kompetisi, dalam desain game seperti Quizizz menjadi pendorong utama untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Melalui fitur kerja kelompok, peserta didik dapat berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan, memecahkan masalah bersama, dan saling melengkapi pengetahuan mereka. Sementara itu, kompetisi antar peserta didik atau tim melalui peringkat atau skor dapat memicu semangat persaingan yang sehat, mendorong mereka untuk terlibat aktif dan meningkatkan kinerja mereka. Mode permainan yang memungkinkan interaksi langsung, seperti komunikasi real-time atau pemilihan tim, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan dukungan dan kolaborasi secara langsung. Dengan integrasi elemen sosial ini, Quizizz tidak hanya menjadi platform untuk belajar, tetapi juga menjadi ruang di mana interaksi sosial dan pengembangan keterampilan interpersonal menjadi fokus, memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui kolaborasi dan kompetisi yang bermakna.
- Fasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik merupakan pondasi penting dalam desain game edukatif seperti Quizizz. Melalui fitur-fitur yang memungkinkan komunikasi, seperti obrolan dalam permainan atau forum diskusi, peserta didik dapat berbagi pemikiran, bertukar ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang dihadapi. Selain itu, mode permainan yang mengharuskan kerja sama tim atau berkolaborasi dalam menjawab pertanyaan membangun keterampilan sosial dan kemampuan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Pemberian tugas atau proyek kolaboratif yang membutuhkan kerja tim dalam Quizizz juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memanfaatkan kekuatan individu mereka dalam konteks kerja kelompok yang mendukung. Dengan memfasilitasi komunikasi yang efektif dan kerja sama antar peserta didik, Quizizz bukan hanya sekadar platform untuk pembelajaran, tetapi juga menjadi ruang di mana keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama ditingkatkan, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di dunia nyata yang menuntut kerjasama dan komunikasi yang baik.

8) Keamanan dan Etika:

- Menjaga keamanan dan etika dalam pengembangan konten pendidikan menjadi prioritas utama dalam desain game seperti Quizizz. Hal ini mencakup pemantauan konten yang disajikan, memastikan bahwa materi yang disediakan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku serta tidak mengandung konten yang tidak pantas atau merugikan. Selain itu, privasi peserta didik harus dijaga dengan ketat, dengan mengamankan data pribadi mereka dan memastikan bahwa platform tersebut mematuhi semua kebijakan privasi yang berlaku. Fitur-fitur interaktif dalam game juga harus dirancang dengan etika, menghindari situasi atau konten yang dapat menimbulkan perpecahan atau diskriminasi di antara peserta didik. Dengan mematuhi standar keamanan dan etika yang ketat, Quizizz menjadi lingkungan pembelajaran yang aman, positif, dan mendukung, memungkinkan peserta didik

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

untuk belajar dengan nyaman dan terlindungi sambil merasakan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran mereka.

- Panduan etika dan perilaku yang jelas menjadi fondasi penting dalam penggunaan game seperti Quizizz. Peserta didik perlu diberikan panduan yang menjelaskan ekspektasi perilaku yang diharapkan, seperti sikap hormat terhadap sesama peserta didik dan pendidik, komunikasi yang sopan dan mendukung, serta penggunaan yang bertanggung jawab terhadap fitur-fitur interaktif yang disediakan. Selain itu, menjelaskan pentingnya menghindari konten yang tidak pantas atau mengganggu, serta mengapresiasi keberagaman dan perspektif yang berbeda juga merupakan bagian integral dari panduan etika ini. Panduan ini dapat memberikan landasan yang kuat bagi peserta didik untuk memahami tanggung jawab mereka dalam menggunakan platform pembelajaran ini dengan bijak, menciptakan lingkungan yang inklusif, positif, dan aman bagi semua orang yang terlibat dalam proses belajar.

Penting untuk terus mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan mengadaptasi game pembelajaran sesuai kebutuhan dan respons mereka. Pengembangan game pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan yang holistik dan berorientasi pada peserta didik.

c. Analisis Strategi

Langkah-langkah penggunaan aplikasi game Quizizz dalam pembelajaran dimulai dengan membuat atau memilih kuis yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Setelah itu, guru membagikan kode kuis kepada peserta didik. Peserta didik kemudian masuk ke aplikasi atau situs web Quizizz dan memasukkan kode kuis untuk bergabung dengan sesi kuis. Selama sesi kuis, peserta didik akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan pada layar mereka dengan menggunakan perangkat masing-masing. Mereka mendapatkan skor langsung setelah menjawab pertanyaan. Selain itu, terdapat leaderboard yang menampilkan peringkat peserta didik berdasarkan skor yang mereka peroleh.

Selama sesi kuis, guru dapat memantau kemajuan peserta didik secara real-time, melihat jawaban yang benar dan salah, serta memperoleh pemahaman langsung tentang area-area yang mungkin perlu diperkuat. Setelah kuis selesai, terdapat umpan balik yang komprehensif yang diberikan kepada peserta didik untuk membantu mereka memahami konsep yang telah diajarkan. Guru juga dapat menggunakan data hasil kuis ini sebagai bahan evaluasi untuk menilai pemahaman kelas secara keseluruhan. Dalam penggunaan aplikasi Quizizz, kolaborasi antara guru dan peserta didik dalam menyesuaikan kuis, menjalankan sesi kuis, dan menganalisis hasil menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang dinamis dan berorientasi pada hasil.

2. Pengembangan

Langkah-langkah Pembuatan Game Quizizz	
Persiapan Materi	Identifikasi topik atau materi pelajaran yang ingin Anda sertakan dalam kuis. Persiapkan pertanyaan-pertanyaan dan jawaban yang relevan.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

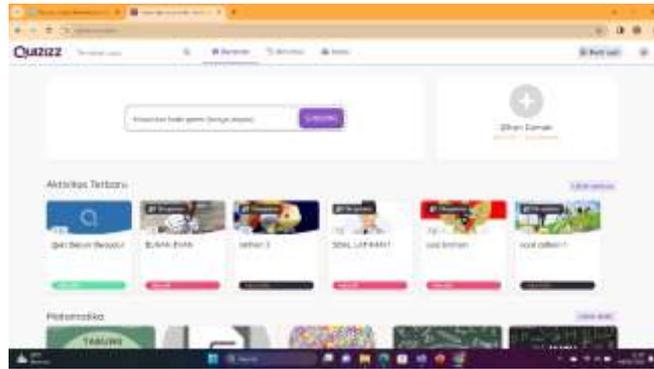
Akses Platform Quizizz	Buka situs web Quizizz atau aplikasi, dan login menggunakan akun yang telah Anda buat.
Buat Kuis Baru	Pilih opsi "Buat Kuis Baru" atau "Create New Quiz" di dashboard Anda.
Tambahkan Pertanyaan	Masukkan pertanyaan-pertanyaan yang telah Anda persiapkan. Setiap pertanyaan dapat memiliki beberapa pilihan jawaban, di mana Anda menandai jawaban yang benar. Anda juga dapat menyertakan gambar atau video jika diperlukan.
Atur Pengaturan Kuis	Sesuaikan pengaturan kuis, seperti lamanya waktu untuk menjawab setiap pertanyaan, apakah kuis ini akan dijalankan dalam mode kompetisi atau kolaborasi, serta tambahan fitur seperti pelajaran atau tag untuk memudahkan pencarian
Review dan Uji Coba	Periksa kembali kuis yang telah Anda buat, pastikan pertanyaan dan jawaban sudah sesuai. Uji coba kuis untuk memastikan semuanya berfungsi dengan baik.
Bagikan Kode Kuis	Setelah kuis siap, dapatkan kode unik yang dapat dibagikan kepada peserta didik untuk bergabung dalam sesi kuis.
Jalankan Kuis	Mulai sesi kuis, dan ajak peserta didik untuk bergabung menggunakan kode yang telah Anda bagikan.
Pantau Sesi Kuis	Selama kuis berlangsung, pantau kemajuan peserta didik dan berikan umpan balik sesuai kebutuhan.
Tinjau Hasil	Setelah kuis selesai, tinjau hasil untuk memahami pemahaman kelas terhadap materi yang diajarkan. Gunakan data ini untuk evaluasi lebih lanjut atau perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya.

3. Desain

Storyboard

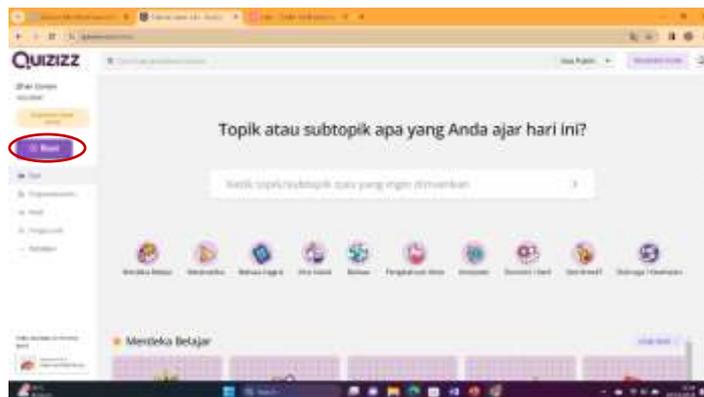
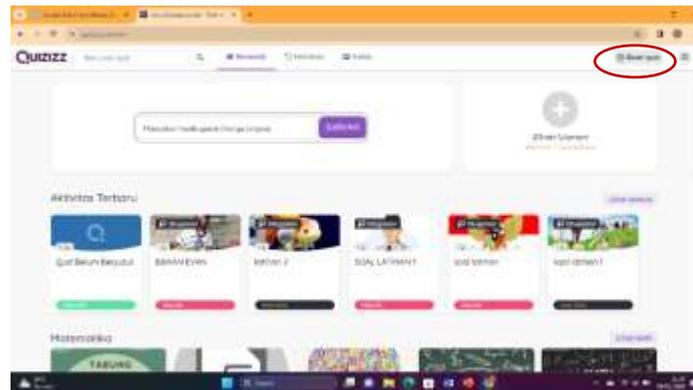
- 1) mempersiapkan materi pelajaran yang akan diuji dalam kuis
- 2) membuka platform Quizizz di computer

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz

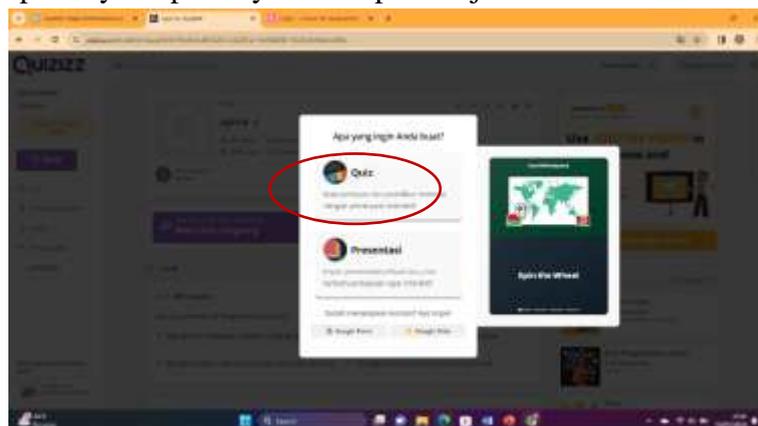


Tampilan layar awal komputer game Quizizz

3) memilih opsi "Buat Kuis Baru" di platform Quizizz

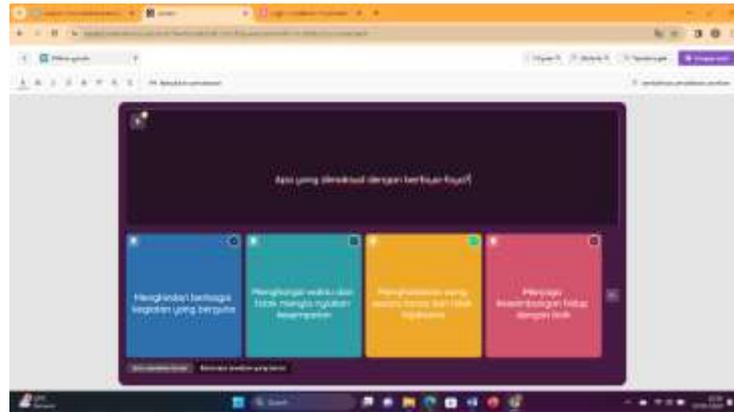


4) memasukkan pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban ke dalam kuis.



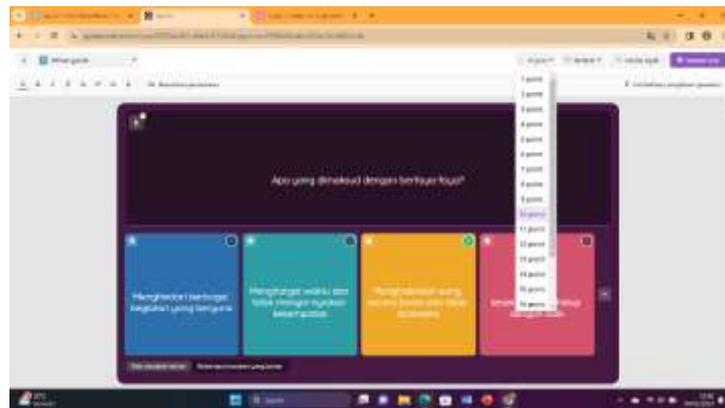
Memilih kuis yang akan digunakan

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

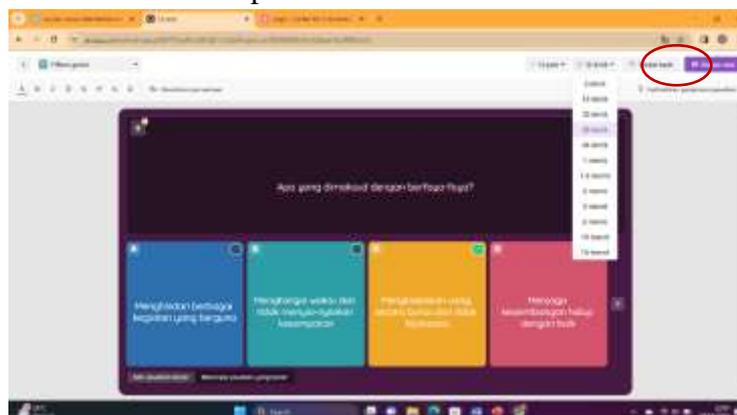


Tampilan membuat soal kuis

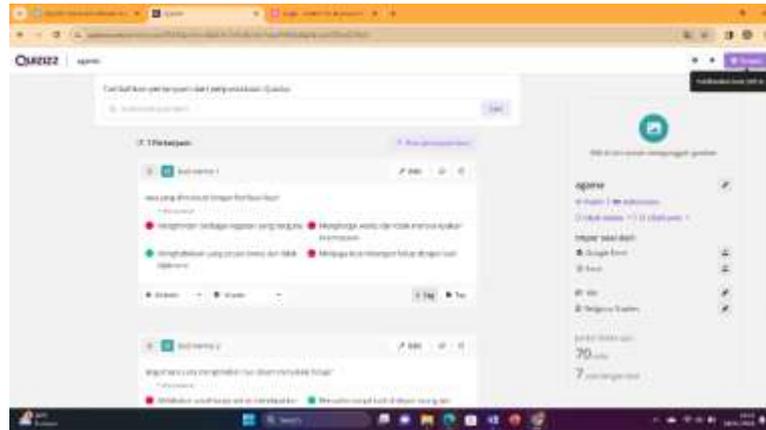
- 5) menentukan pengaturan kuis seperti waktu jawab dan point di setiap soal lalu simpan



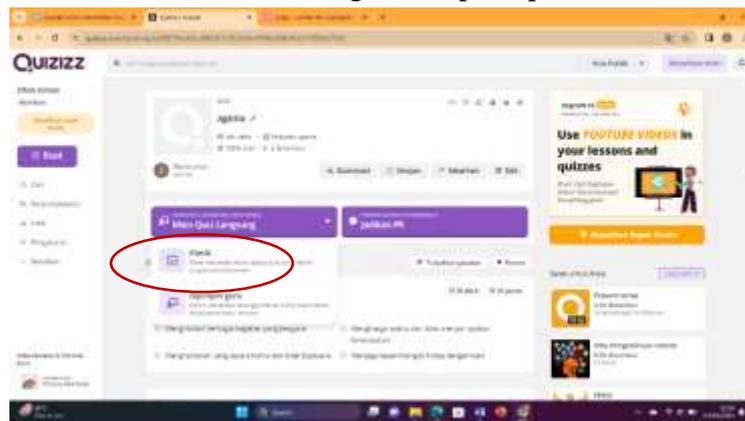
Tampilan membuat soal kuis



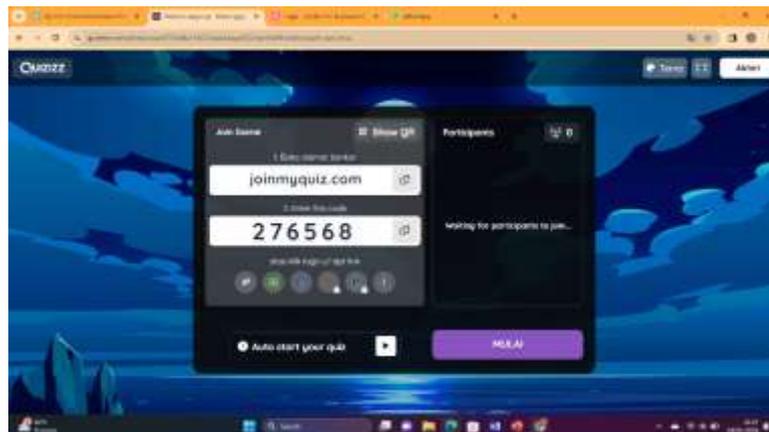
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz



6) mendapatkan kode unik kuis untuk dibagikan kepada peserta didik



Membagikan kode kuis kepada peserta didik

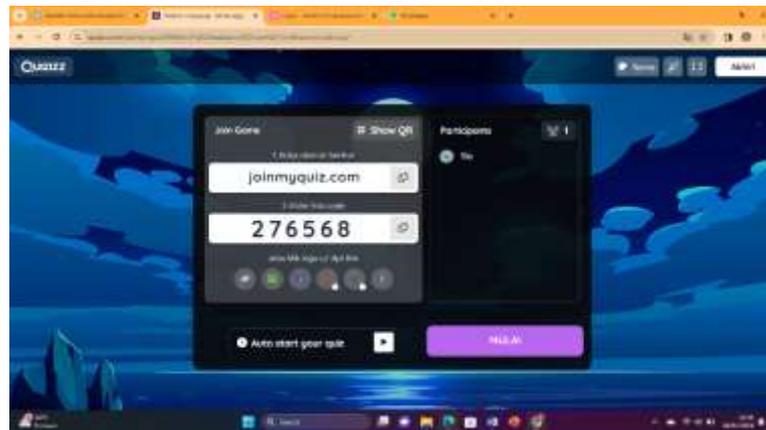


7) Peserta didik bergabung dalam sesi kuis menggunakan kode unik

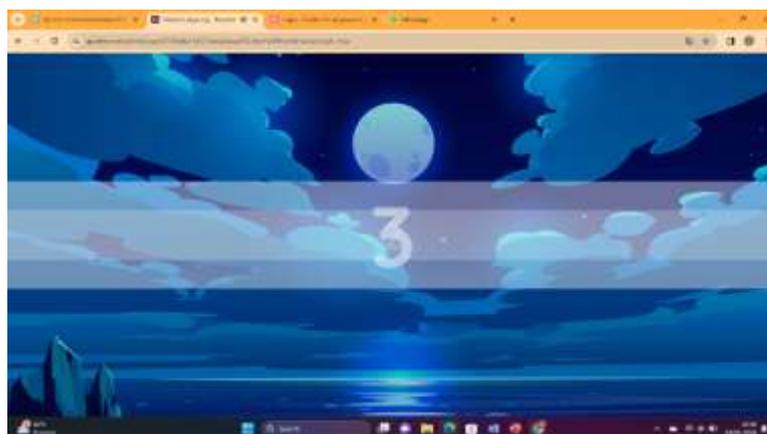
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz



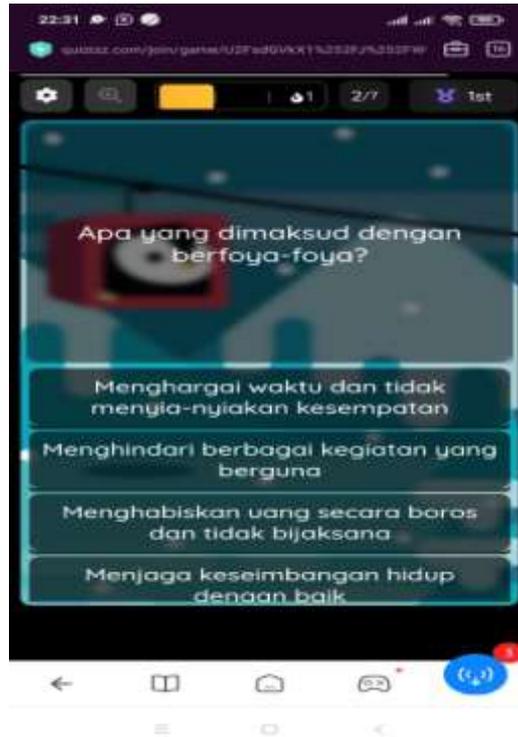
- Tampilan saat siswa bergabung dengan menggunakan kode yang sudah diberikan
- 8) Kuis dimulai, dan peserta didik menjawab pertanyaan dalam sesi kuis.



Menekan tombol “mulai” pada saat kuis dimulai



Tampilan saat kuis dimulai

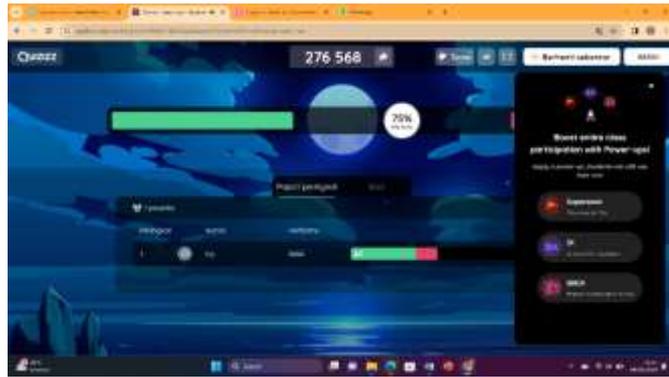


9) Peserta didik mendapatkan skor dan umpan balik setelah menjawab pertanyaan.



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

Tampilan pada saat siswa mengerjakan soal kuis



Skor peserta didik

10) Meninjau hasil kuis dan menganalisis pemahaman kelas.



Tampilan skor dan melihat kesalahan peserta didik pada saat menjawab soal

4. Implementasi

Tahap Implementasi Uji Perorangan	
Persiapan Kuis	Mempersiapkan materi yang akan diuji, termasuk pertanyaan dan jawaban yang relevan
Akses Platform Quizizz	Membuka situs web Quizizz atau aplikasi, dan login menggunakan akun yang telah dibuat.
Buat Kuis Baru	Memilih opsi "Buat Kuis Baru" di dashboard Quizizz.
Tambahkan Pertanyaan	Memasukkan pertanyaan yang telah dipersiapkan ke dalam kuis, serta memilih jawaban yang benar.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

Atur Pengaturan Kuis	Mengatur pengaturan kuis seperti waktu menjawab, mode permainan, atau opsi lainnya.
Bagikan Kode Kuis	Setelah kuis selesai disiapkan, guru mendapatkan kode unik yang dapat dibagikan kepada peserta didik.
Peserta Didik Bergabung	Peserta didik masuk ke platform Quizizz dan memasukkan kode kuis untuk bergabung dalam sesi ujian.
Jalankan Kuis	Guru memulai sesi kuis, dan peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan waktu yang ditentukan.
Pantau Sesi Kuis	Selama kuis berlangsung, guru memantau kemajuan peserta didik secara real-time.
Tinjau Hasil	Setelah kuis selesai, guru meninjau hasil kuis untuk memahami pemahaman kelas terhadap materi yang diuji.

5. Evaluasi

Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Uraian	Hasil
Desain Instruksional	Apakah game tersebut membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?	Memenuhi
Penggunaan Media Interaktif	Bagaimana game mengintegrasikan elemen media interaktif, seperti gambar, audio, video, dan animasi, untuk mendukung pembelajaran?	Memenuhi
Konsistensi Gaya Visual	Apakah game konsisten dalam gaya visualnya sehingga tidak membingungkan pemain?	Memenuhi
Navigasi yang Intuitif	Sejauh mana antarmuka game mudah dinavigasi dan intuitif bagi pengguna?	Memenuhi
Resolusi dan Kualitas Grafis	Apakah grafis dan media yang digunakan dalam game memiliki resolusi yang cukup tinggi dan kualitas yang baik?	Memenuhi
Keberlanjutan Visual dan Auditif	Bagaimana konsistensi dan keberlanjutan elemen visual dan auditif selama permainan?	Memenuhi
Kesesuaian Gaya Belajar	Apakah game mempertimbangkan variasi gaya belajar dan menyediakan berbagai jenis media untuk mendukung keberagaman tersebut?	Memenuhi
Keterlibatan Pengguna	Sejauh mana game memanfaatkan media	Memenuhi

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz

Melalui Media	interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pemain?	
Pertimbangan Universal Design	Apakah game mempertimbangkan prinsip desain universal untuk memastikan aksesibilitas dan penggunaan yang mudah bagi semua pengguna?	Memenuhi
Integrasi Feedback Multimedia	Bagaimana game menyediakan umpan balik kepada pemain melalui media, seperti suara atau animasi?	Memenuhi
Pengelolaan Waktu dan Pacing	Sejauh mana game mengelola waktu dan pacing secara efektif untuk memastikan pembelajaran yang optimal?	Memenuhi
Integrasi Teks dan Narasi	Bagaimana game mengintegrasikan teks dan narasi untuk mendukung pemahaman dan retensi informasi?	Memenuhi
Keamanan Multimedia	Apakah game mempertimbangkan keamanan multimedia, termasuk hak cipta dan privasi?	Memenuhi

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Quizizz dengan menggunakan model pengembangan ADDIE adalah sebuah langkah maju dalam dunia pendidikan. Model ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, menjadi pondasi yang kokoh dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik. Dalam artikel ini, penggunaan Quizizz sebagai platform game interaktif telah menunjukkan manfaatnya dalam menciptakan kuis yang menyenangkan namun memiliki substansi pendidikan yang kuat. Proses pengembangan yang dimulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi hasil belajar memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui penerapan model ADDIE, kreativitas dalam desain kuis, integrasi metode pembelajaran yang beragam, dan analisis hasil evaluasi menjadi elemen penting dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan game Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, sambil tetap terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz membuka pintu bagi terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan terukur bagi para peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada bapak Hariyanto S. Auna sebagai pembimbing dalam artikel ini sekaligus dosen pengampuh mata kuliah desain media berbasis ICT. Terima kasih juga kepada teman-teman yang telah bersama dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Adhisa, R. R., Arfian, M., Purnomo, G. C., Virgina, V. F., Azhar, L., Kusumawati, W., Wandira, V. D., Handayanti, T., Hidayanti, E. N., & Handayani, F. T. (2020). Pengembangan Bimbingan Belajar Berbasis Lingkungan di MIM Juwiran, Juwiring, Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(1), 19–23. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i1.10783>
- [2]. Alfina, Z., & Hadi, D. P. (2022). Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Mayong. *Jurnal Spirit Edukasia*, 02(02), 281–285.
- [3]. Ariyati, T. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Gambar Berbasis Permainan. *Program Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, hlm. 8.
- [4]. Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). MODEL E-ASESMEN BERBASIS APLIKASI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI ERA DIGITAL : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. 6(2), 132–150.
- [5]. Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- [6]. Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721.
- [7]. FN, A. B., Prasetya, A. D., & Ilham, B. (2023). Pelatihan Digitalisasi Quiz Menggunakan Quizizz untuk Pengajar SMP Johannes Bosco. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 208–213.
- [8]. Hardiansyah, D. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif pada Siswa MAN 3 Medan Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 9–17. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.21>
- [9]. Haryadi, R., & Nurmala, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Fisika. *Academy of Education Journal*, 14(1), 133–141. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i1.1371>
- [10]. Ibad, W. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES*, 4(1), 28–37.
- [11]. Indrayani, H. (2017). PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENINGKATAN EFEKTIVITAS, EFISIENSI DAN PRODUKTIVITAS PERUSAHAAN Oleh : Henni Indrayani Abstraksi. *Jurnal El-Riyasah*, 3(1), 48–56.
- [12]. Jamaludin, M. A. (2019). Peran Guru Dalam Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fikih Melalui Metode Demonstrasi Di Madrasah Diniyah Diniyah An-Nur Haji Alwi Desa Rambigundam Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. 6.
- [13]. Kamaluddin, M. (2017). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika dan strategi untuk meningkatnya. *Prosiding Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 455–460.

- [14]. Mawardi, A., Pendidikan, P., Islam, A., Makassar, U. M., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, 6(1), 8566–8576. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4290>
- [15]. Mohammad Zakki, Imam Fu'adi, Ahmad Tanzeh, K. (2023). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Kepemimpinan Profetik Pada Masa Khulafaur Rasyidin*, 4(2), 109–110.
- [16]. Pancasila, P., Aturan, M., Rumah, D. I., & Sekolah, D. A. N. (2023). 2 1 2 4. 08.
- [17]. Pemanfaatan, W., Sebagai, Q., Bagi, P., Di, G., Widya, P., Using, W., As, Q., Media, A. L., At, T., Widya, P., & Sumbawa, D. (2023). *Workshop Using Quizzz As a Learning Media for*. 3(1), 71–75.
- [18]. Perumal, P., Husin, M. R., & Nachiappan, S. (2022). Analisis Gaya Kognisi dan Afeksi Murid dalam Penulisan Karangan Bahasa Melayu di Sekolah Rendah. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jhass-0401.340>
- [19]. Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- [20]. Rafidah Ab. Rahman, Sabrina Ahmad, & Ummi Rabaah Hashim. (2018). The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam ShaAb Rahman, R., Ahmad, S., & Rabaah Hashim, U. (n.d.). The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in po. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(41). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0123-0>
- [21]. Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1161>
- [22]. Rofiqoh, A. P. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)*. Skripsi IAIN Ponorogo 2021, 2021, 45.
- [23]. Roysa, M., & Hartani, A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 315–326. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- [24]. Rusdian, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii smpn 1 siak hulu. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 14–16.
- [25]. 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|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

- [26]. Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- [27]. Siswati, B. H., Yelia, Hidayati, permata ika, & Khoeriyah, E. T. (2023). Teknologi, Ilmu Pengetahuan dan Pedagogi dalam Terapan serta. In *Akademia Pustaka*.
- [28]. Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- [29]. Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web “Quizizz” sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>
- [30]. Taufik, M. I., Latipah, S., & ... (2023). Strategi Pembelajaran Ekspositori pada Pelajaran PAI di SMP Vijaya Kusuma Kota Bandung. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 209–224. <http://ojsnew2023.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/permata/article/view/1213>
- [31]. Wiya Mela Astari, Winda Sari, Sri Rezeki, Saddam, Isnaini, M. (2023). Implementasi metode pembelajaran kooperatif pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 279–286.
- [32]. Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>