

**ANALISIS KETERAMPILAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA *QUIZIZZ*
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETA HUAN SOSIAL
DI SMAN 3 PANGKEP**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH

NUR IMAM MAHDI M

NIM 105311104919

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2024



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **NUR IMAM MAHDI MASHURI**, NIM 105311104919 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 27 Agustus 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2024.

Makassar, 28 Safar 1446 H
3 September 2024 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|---|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT, IPU | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd | (.....) |
| | 2. Akram, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 3. Dr. Aco, M.Pd | (.....) |
| | 4. Dr. H. Mudeing Jals, M.Pd | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Analisis Keterampilan Guru Menggunakan Media Quizizz
Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMAN 3
Pangkep**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NUR IMAM MAHDI MASHURI**
Stambuk : **105311104919**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 3 September 2024 M


Pembimbing I

Disetujui oleh

Pembimbing II

Nasir, S.Pd.,M.Pd

Akram, S.Pd.,M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NUR IMAM MAHDI. M**

Nim : 105311104919

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Media *Canva* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran BHS Indonesia di SMK Muhammadiyah 3 Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 14 September 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nur Imam Mahdi. M



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **NUR IMAM MAHDI. M**
Nim : 105311104919
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 14 September 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nur Imam Mahdi. M



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Cobaan hidupmu bukanlah untuk menguji kekuatan dirimu. Tapi menakar seberapa besar kesungguhan dalam memohon pertolongan kepada Allah." - Ibnu Qoyyim

"Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan." (Boy Candra)

Alhamdulillah rabbil alamin, Karya ini merupakan bentuk rasa Syukur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini.

Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada orang tua tercinta, Bapak Mashuri Adsan S.Ag., M.Pd yang telah bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga saya mampu menyelesaikan studi diploma saya, dan teristimewa Ibu Muriati yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus serta penuh keikhlaasan, mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya, serta yang senantiasa mendoakan, dan memberikan semangat dan juga dukungan sepenuh hati

Saya juga berterima kasih kepada Bapak dosen pembimbing saya yang telah membimbing dan mendukung sehingga bisa menyelesaikan pengerjaan skripsi ini

Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yaitu Nurhayati S.Pd. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada saya, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah.

Teman seperjuanganku, Lia ,masril, ikhsan, fikar, taufik, hajir, Muliadi, fikri yang selalu kebersamai serta membantu dalam kerumitan Menyusun skripsi saya. Terimakasih telah menjadi teman yang baik yang selalu menghibur, memberikan motivasi, arahan dan semangat sehingga saat ini saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih semoga Allah membalas kebaikan kalian

ABSTRAK

Nur Imam Mahdi M. *Analisis Keterampilan Guru Menggunakan Media Quizizz dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMAN 3 Pangkep.* Skripsi Program Studi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I: Muhammad Nawir dan pembimbing II: Akram

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, mendeskripsikan respon siswa terhadap guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Informan penelitian yang digunakan ada 3 macam yaitu informan kunci guru mata pelajaran ekonomi, informan ahli siswa sebanyak 5 orang, dan informan tambahan yaitu kepala sekolah. Jenis dan sumber data digunakan yaitu data primer dan sekunder. Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan beberapa komponen yaitu reduksi, penyajian data, dan verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* sudah baik tapi perlu peningkatan, sehingga dapat menjadikan guru yang profesional dalam hal mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Peningkatan keterampilan guru di SMAN 3 Pangkep dalam pemanfaatan media *quizizz* dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan atau kursus penggunaan media *quizizz*. Pihak sekolah dapat melakukan kerja sama dengan instansi ataupun pihak terkait dalam peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran *quizizz*.

Kata Kunci: *Ilmu Pengetahuan Sosial, Keterampilan Guru, Media Quizizz.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, keberkahan umur, kesempatan yang tidak terbatas dan kekuatan yang selaludilimpahkan dalam wujud rahmat, serta anugerah terindah sehingga penulis mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa pula penulis kirimkan salam dan shalawat kepada nabi junjungan kita, pemberi rahmat bagi alam semesta, yaitu baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wa sallam sang revolusioner sejati yang telah membawa kita keluar dari alam gelap gulita menuju ke alam yang terangbenderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini adalah sebuah keberhasilan bukan semata-mata diraih oleh penulis. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis bermaksud menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Nasir S.Pd., M.Pd. dan Bapak Akram, S.Pd., M.Pd. beliau sebagai pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan segenap hatimeluangkan waktu dan pikirannya untuk membantu memperbaiki kesalahah-kesalahanyang penulis tidak ketahui serta tidak lupa pula senantiasa memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Teristimewa penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya yang telah banyak membantu, baik secara moril ataupun materi serta memberikan segala dukungan, motivasi dan do'a yang tidak ada putus-putusnya demi kesuksesan dan masa depan penulis yang lebih baik kedepannya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Abd. Rakhim Nanda, ST.,MT.,I.P.U sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Bapak Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Dan Bapak Nasir, S. Pd., M. Pd. yang merupakan ketua dan sekretaris Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Penulis berharap Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala dan hikmah dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga Allah Subahana Wa Ta' ala yang senantiasa meridai segala usaha kami Aamiin.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun. Dan penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan teknologi pendidikan pada khususnya dan pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, April 2024

penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
PERSETUJUAN PEMBIMBING	III
SURAT PERNYATAAN	IV
SURAT PERJANJIAN	V
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. MANFAAT PENELITIAN	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. KAJIAN TEORI	8
1. KOMPETENSI GURU	8
2. KETERAMPILAN GURU	12
3. MEDIA PEMBELAJARAN	16
4. MEDIA PEMBELAJARAN <i>QUIZIZZ</i>	26
5. HAKIKAT PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL	36

B. KERANGKA PIKIR.....	38
C. HASIL PENELITIAN RELEVAN -----	40
BAB III METODE PENELITIAN-----	44
A. JENIS PENELITIAN.....	44
B. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN-----	44
C. FOKUS PENELITIAN.....	45
D. INFORMAN PENELITIAN.....	45
E. JENIS DAN SUMBER DATA.....	46
F. INSTRUMEN PENELITIAN.....	46
G. TEKNIK PENGUMPULAN DATA -----	47
H. TEKNIK ANALISIS DATA.....	48
I. UJI KEABSAHAN DATA.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN -----	52
A. SELAYANG PANDANG SMAN 3 PANGKEP -----	52
B. HASIL PENELITIAN.....	55
C. PEMBAHASAN.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN -----	74
A. KESIMPULAN.....	74
B. SARAN.....	74
DAFTAR PUSTAKA -----	76
LAMPIRAN -----	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Profil Sekolah SMAN 3 Pangkep	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan Media <i>quizizz</i>	30
2.2 Bagan Kerangka Pikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Surat Pengantar Penelitian dari Dekan FKIP	81
Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar	82
Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal Provinsi SulSel	83
Surat Pernyataan Penelitian.....	84
Surat Keterangan Penelitian	85
Kartu Kontrol Penelitian	86
Lembar Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	87
Lembar Pedoman Wawancara Guru	88
Lembar Pedoman Wawancara Peserta Didik	90
Lembar Observasi Kemampuan Guru.....	91
Hasil Wawancara Kepala Sekolah	93
Hasil Wawancara Guru	95
Hasil Wawancara Peserta Didik.....	98
Hasil Observasi Kemampuan Guru.....	108
Dokumentasi Kegiatan	110
Hasil Turniting	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah sebagai sarana suatu lembaga pendidikan formal yang mempunyai muatan beban yang cukup berat dalam melaksanakan misi pendidikan tersebut, tidak hanya sekolah Guru pun mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. (Djamarah, 2012) mengatakan bahwa untuk dapat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus pandai memilih metode serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik, supaya anak didik merasa senang dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Pernyataan di atas sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu perkembangan pendidikan yaitu melalui digital, era digital dicirikan dengan adanya teknologi yang dapat meningkatkan kecepatan dan besarnya perputaran pengetahuan dalam perekonomian dan masyarakat (Shepherd, 2011: 21).

Perkembangan era digital yang selalu dianggap sebagai sebuah evaluasi di mana perputaran pengetahuan tidak hanya tinggi, akan tetapi juga semakin

di luar kontrol manusia sehingga dapat membuat masa dimana hidup kita semakin sulit untuk dikelola. Implikasi sosial dari era digital sangat besar dan akan meningkatkan fungsi dari teknologi menjadi lebih berbasis pengetahuan yang sangat canggih, tidak semua orang mampu beradaptasi dengan perkembangan di era digital seperti masyarakat siswa hingga guru. Guru harus mampu dalam beradaptasi di era digital sekarang ini terutama dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya dunia informasi dan teknologi. Ahmadi (2010:36) mengatakan bahwa teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*. Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan akan menjadi pilihan tepat bagi para guru.

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk tercapainya pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tetapi, masih aja ada yang mengabaikan penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan mengajar. Alasan seperti sulitnya mendapatkan media yang akan digunakan, tidak cukupnya waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak adanya biaya, dan tidak mengerti akan bagaimana cara pembuatan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu sekolah yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* adalah SMAN 3 Pangkep. SMAN 3 Pangkep adalah sebuah lembaga sekolah berada

di pangkep bahkan di sulawesi selatan yang mendapat status akreditasi grade A dengan nilai 91 akreditasi tahun 2019 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah (Sekolahloka.com, 2024). Terlihat dari akreditasi yang dimiliki, dikatakan bahwa sekolah ini mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang berorientasi pada pengembangan siswa itu sendiri. Dibalik kelebihan dari sekolah tersebut ternyata memiliki kekurangan yang sebenarnya memiliki dampak besar bagi siswa yaitu guru masih kurang mahir dalam penggunaan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Atas, atau yang lebih dikenal dengan sebutan SMA, merupakan jenjang pendidikan yang menjadi tahap akhir dalam sistem pendidikan formal di Indonesia. SMA juga menjadi fase penting dalam kehidupan remaja, di mana mereka akan mengalami perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Terlepas dari itu, siswa memerlukan adanya bimbingan lebih dari pendidik. Pendidik adalah orang dewasa yang membimbing anak agar si anak tersebut bisa menuju ke arah kedewasaan. Pendidik juga bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasarannya adalah siswa.

Namun berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMAN 3 Pangkep. Peneliti melihat langsung proses belajar mengajar dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran *quzizz*. Pembelajaran dengan berbantuan media *quizizz* tergolong baru berjalan beberapa waktu dikarenakan guru dituntut untuk mengikuti era yang serba digital dan menarik. Sejak penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran IPS ini belum

terlihat dengan jelas peningkatan hasil keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran ips di sman 3 pangkep.

Media pembelajaran *quizizz* sebuah media pembelajaran yang di dalamnya dapat menjelaskan materi ataupun dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Citra dan Rosy (2020: 263) menjelaskan bahwa media pembelajaran *quizizz* adalah media pembelajaran yang berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif Citra & Rosy (2020). Media pembelajaran *quizizz* mampu dimanfaatkan guru sebagai media dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar. Ditambah lagi media pembelajaran *quizizz* mempunyai berbagai macam fitur-fitur yang sangat bagus yaitu seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di manapun siswa berada sehingga dapat dengan mudah mengerjakan evaluasi dengan santai dan tidak terlalu tegang dalam mengerjakan soal. Melalui penggunaan media pembelajaran *quizizz* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, maka peneliti perlu mengadakan penelitian yang berjudul **“Analisis Keterampilan Guru Menggunakan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA Negeri 3 Pangkep”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis mengangkat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial?
2. Bagaimana respon siswa terhadap guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial?
3. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial
3. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media *berbasis quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini tentunya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berdasarkan manfaat yang akan di peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan tentang seberapa pentingnya keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Pangkep.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat kepada berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, dan membantu siswa untuk lebih memahami mata pelajaran dengan mudah karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa akan lebih bersemangat untuk mengikuti mata pelajaran tersebut.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dalam mengembangkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan Penelitian ini juga sebagai media alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan menggunakan media *quizizz* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengetahui dan lebih memahami keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dan Penelitian ini juga dapat dijadikan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru, sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran pada proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini juga sebagai suatu pengalaman berharga dan menambah pengetahuan, wawasan, dan mencapai gelar sarjana dan bagaimana

menerapkan media pembelajaran *quizizz* secara efektif dan efisien. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kompetensi Guru

Menurut (Echlos & Shadly, 2017: 25) mengungkapkan bahwa kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris competency sebagai kata benda competence yang berarti kecakapan, kompetensi dan kewenangan. Artinya, kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai seseorang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga dia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, efektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Kompetensi mempunyai arti penting dalam menjalankan profesi, termasuk Guru. Kompetensi yang dimiliki dapat menjadi alat bantu untuk bertahan hidup di tengah ketatnya persaingan hidup atau satu bidang. Dengan demikian, kompetensi merupakan modal untuk mendidik para generasi penerus bangsa agar menjadi manusia berkualitas (Manang, 2020: 144).

Berdasarkan uraian di atas tampak bahwa seseorang yang berkompotensi berarti memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai dasar yang diterapkan dalam melaksanakan tugasnya. Kompetensi merupakan kumpulan pengetahuan, keterampilan dan perilaku seseorang agar dapat melaksanakan tugasnya secara efisien dan mampu bertahan dalam dunia kerja dan melaksanakan kinerja sesuai dengan standar yang dimiliki profesinya.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada bab IV pasal 10 (ayat 91) dinyatakan bahwa “kompetensi guru meliputi:

kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.” Artinya setidaknya terdapat 4 kompetensi yang harus dimiliki guru dengan rincian sebagai berikut.

a. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan pemahaman mengenai peserta didik secara mendalam dan penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik. Contoh penerapan kompetensi pedagogik meliputi beberapa poin di bawah ini.

- 1) Menguasai karakteristik peserta didik secara spesifik dari sisi moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual.
- 2) Dapat menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik
- 3) Memiliki penguasaan terhadap teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik.
- 4) Mampu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang dikuasai.
- 5) Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggara kegiatan pengembangan yang mendidik.
- 6) Dapat memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
- 7) Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.

Mengenai kompetensi pedagogik guru dalam proses pembelajaran serta komponen-komponen kompetensi pedagogik tersebut telah diatur pada PP RI Nomor 19 Tahun 2017 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4 mengenai kemampuan

guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik meliputi 8 komponen, yaitu:

- 1) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan;
- 2) Pemahaman terhadap peserta didik;
- 3) Pengembangan kurikulum atau silabus;
- 4) Perancangan pembelajaran;
- 5) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis;
- 6) Pemanfaatan teknologi pembelajaran;
- 7) Evaluasi hasil belajar; dan
- 8) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

b. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah sifat-sifat unggul seseorang, seperti sifat ulet, tangguh, atau tabah dalam menghadapi tantangan atau kesulitan, dan cepat bangkit apabila mengalami kegagalan, memiliki etos belajar dan etos kerja yang tinggi, berpikir positif terhadap orang lain. Contoh penerapan kompetensi kepribadian adalah sebagai berikut.

- 1) Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- 2) Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil dewasa, arif, dan berwibawa.
- 3) Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia.

- 4) Mampu menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- 5) Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

c. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar.

- 1) Berkomunikasi dengan komunitas profesi sendiri dan profesi lain secara lisan dan tulisan atau bentuk lain.
- 2) Beradaptasi di tempat bertugas dan di seluruh wilayah Indonesia yang memiliki keragaman sosial budaya.
- 3) Bertindak objektif serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agama, ras, kondisi fisik, latar belakang keluarga, status sosial dan ekonomi.
- 4) Berkomunikasi secara efektif, simpatik dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.

d. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Selain itu, guru mempunyai tugas untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Singkatnya, guru dituntut mampu menyampaikan materi atau bahan pelajaran, bukan hanya menguasainya saja. Contoh penerapan dari kompetensi profesional adalah sebagai berikut.

- 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
- 2) Menguasai standar kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu.
- 3) Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif.
- 4) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- 5) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

2. Keterampilan Guru

Keterampilan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005:1180) adalah keterampilan/kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas. Di sisi lain, istilah ini dipahami sebagai kemampuan untuk melakukan berbagai tugas yang merupakan hasil pelatihan dan pengembangan pengalaman yang diperoleh.

Menurut Lestari (2002:28) pengertian keterampilan adalah kemampuan untuk mengerjakan atau melaksanakan sesuatu dengan baik. Kemampuan guru adalah seperangkat keterampilan/kemampuan pendidikan untuk melatih/membimbing kegiatan dan pengalaman seseorang serta untuk mendukung perkembangan dan adaptasi lingkungan. Guru perlu dapat mendelegasikan tanggung jawab kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan nyaman. Guru perlu memiliki keterampilan agar siswa nyaman dalam melakukan kegiatan belajar mengajarnya.

Menurut Secara umum, ada tiga tugas guru sebagai profesi yaitu mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup; mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan; melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan untuk kehidupan siswa. Untuk dapat melaksanakan tugas dan tanggung jawab diatas, seorang guru dituntut memiliki beberapa kemampuan dan kompetensi tertentu sebagai bagian dari profesionalisme guru (Likamulyanti, 2017).

Keterampilan dasar mengajar membekali guru atau calon guru menyampaikan materi pelajaran agar tepat sasaran. Menurut Muh.Uzer Usman dalam bukunya “ Menjadi Guru Profesional “mengemukakan delapan komponen keterampilan dasar mengajar yaitu keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil / perorangan (Uzer Usman, 1995:74).

Beberapa keterampilan seorang guru yang harus dikuasai dalam proses belajar mengajar menurut Mansyur (2018) adalah sebagai berikut:

a. Keterampilan Bertanya

Kemampuan bertanya memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Guru sering mengajukan pertanyaan kepada siswa, apakah mereka kelompok-lebar, kelompok kecil, atau siswa individu. Hal ini terjadi karena teknik mengajukan pertanyaan yang terstruktur

dengan baik dan ringkas memberikan dampak positif bagi siswa. Mengajukan pertanyaan dapat membantu siswa belajar bersama temannya, membantu mereka mendapatkan informasi yang lebih lengkap, atau mengembangkan keterampilan kognitif yang lebih tinggi. Dengan cara ini, guru tidak hanya belajar "bertanya" dengan benar dan benar, tetapi juga mempengaruhi pertanyaan di kelas.

b. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi si penerima (siswa) atas perbuatannya sebagai suatu tindak dorongan ataupun koreksi. Penguatan adalah respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

c. Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan mengadakan variasi adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam situasi belajar mengajar siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

d. Kegiatan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam suatu pengajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Guru menggunakan istilah menjelaskan untuk penyajian lisan di dalam interaksi edukatif. Proses interaksi

edukatif menuntut keterlibatan kemampuan kognitif siswa untuk pemahaman. Karena itu tidak semua cerita dapat disebut menjelaskan. Pengertian menjelaskan disini adalah pemberian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat, antara yang sudah dialami dan yang belum dialami, antara generalisasi dengan konsep, antara konsep dengan data, atau sebaliknya. Keberhasilan guru menjelaskan ditentukan oleh tingkat pemahaman yang ditentukan siswa.

e. Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran

Guru sangat memerlukan keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Keterampilan membuka adalah perbuatan guru untuk menciptakan siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada yang akan dipelajari. Sedangkan menutup pelajaran adalah mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Membuka dan menutup pelajaran dapat dilakukan terhadap pelajaran, baik yang panjang ataupun yang pendek, bagian-bagian yang kecil dari keseluruhan, atau bagian demi bagian suatu konsep.

f. Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah kemampuan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan memulihkannya jika terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, kegiatan perlu menciptakan dan memelihara kondisi yang optimal untuk proses belajar mengajar. Kondisi pembelajaran yang optimal dapat tercapai jika guru dapat membimbing siswa dan lembaga serta mengelolanya dalam suasana yang nyaman untuk mencapai tujuan pendidikannya.

g. Keterampilan Memimpin Kelompok

Diskusi kelompok merupakan kegiatan yang harus ada dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk menciptakan rasa solidaritas, kerjasama dan tanggung jawab. Kelompok berjalan lancar ketika diskusi dan tanya jawab antara guru dan siswa tersebar, dan guru juga berperan aktif dalam diskusi kelompok. Namun, tidak semua guru dan calon guru berada dalam posisi untuk memimpin siswa ke dalam diskusi tanpa pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru dan guru peserta pelatihan perlu mempertimbangkan keterampilan ini agar berhasil melakukan tugas ini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru tidak hanya tentang bagaimana menyelesaikan suatu tugas tetapi bagaimana guru memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya melalui berbagai aktivitas belajar yang didasarkan pada pengalaman dan kemampuan guru kepada siswa secara individual. Guru perlu mendelegasikan tanggung jawab kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan nyaman dan tidak tertekan pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan. Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2017: 4) mengatakan bahwa “Media Apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut (Hamdani : 2011) media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran. Manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh guru maupun siswa. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan. Menurut Sudjana dan Rivai (2019:3) kriteria pemilihan media yaitu:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Implementasi pemilihan media secara teoritis mengikuti Langkah-langkah sebagaimana tersebut diatas dalam pembelajaran belum dilakukan oleh Sebagian guru, hal tersebut salah satunya disebabkan oleh kurangnya sikap inovatif dan kemampuan dalam pemilihan dan pengembangan media yang dimiliki oleh guru. Kecenderungan lain sebagai guru memiliki sikap statis dan menggunakan caracara konvensional dalam melakukan proses pembelajaran.

Menurut Sudjana (2012) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik “warga belajar” dan pendidik “sumber belajar” yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Pengertian media dan pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti: alat, benda, lingkungan, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa. Selain itu menggunakan media dalam proses belajar mengajar juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. Tujuan penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian peserta siswa, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar.

b. Indikator Penggunaan Media Pembelajaran

Indikator dalam mendukung pembelajaran dengan menggunakan media ada 5 menurut Rivai (Pratiwi dan Meilani, 2018) yaitu : 1). Relevansi atau kesesuaian artinya bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. 2). Kemampuan guru, memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. 3). Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya. 4). Ketersediaan memiliki arti sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. 5). Kebermanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami materi bagi siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Mumtahanah, 2014) ada beberapa jenis media pembelajaran secara umum yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yang tepat untuk dalam mengajar sesuai kebutuhan belajar siswa adalah sebagai berikut yaitu:

1) Media visual

Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan di terapkan dengan menggunakan indera penglihatan. jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera penglihatan saja. Macam-macam media visual:

- a) Gambar atau foto adalah salah satu contoh dari media visual, jadi fungsi media gambar diatas adalah mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan juga agar tercapainya tujuan belajar.
- b) Peta konsep adalah suatu gambar yang menyajikan atau menyampaikan suatu hubungan yang bermakna antar konsep dari suatu pokok-pokok materi pembelajaran.
- c) Diagram adalah suatu media visual yang digunakan untuk memaparkan atau menerangkan suatu data yang akan disajikan dalam bentuk gambar.
- d) Poster adalah visual yang berupa gambar disertai tulisan dan tulisan tersebut menekankan pada satu atau ide pokok sehingga dapat dimengerti oleh pembacanya hanya dengan melihat sepintas.

e) Peta atau globe adalah media visual yang berupa suatu gambar atau benda yang berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

2) Media Audio

Media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja, karena media ini hanya berupa suara.

Macam-macam media audio:

- a) Laboratorium Bahasa merupakan media audio yang berfungsi untuk menunjang proses belajar mengajar dan penerapannya menggunakan indera penglihatan.
- b) Radio adalah media visual yang berupa benda atau alat yang dapat dipergunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran.
- c) Alat perekam pita mekanik merupakan media belajar *berbasis audio* dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat. Macam-macam media audio visual. Media audio visual dibagi menjadi 2:

- a) Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.
- b) Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara-suara.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013:100) mengemukakan bahwa “ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Perananan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran”. McKown (2015) dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi media tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.
- 3) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Rowntree dalam Miftah (2015), mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon siswa

- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempunyai syarat situasi seperti diatas, dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajarann tertentu.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, jika dipilih dan dirancang secara baik media dapat membantu pembelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pembelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai lagi target kurikulum.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar, penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran.
- 8) Mengubah peran pembelajar kearah yang lebih positif dan produktif dengan memanfaatkan media secara baik.
- 9) Media dapat membantu materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit dengan mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, sesuatu yang terjadi diluar ruang kelas bahkan diluar angkasa dapat dihadirkan didalam kelas melalui bantuan media.

11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia, obyekobyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media.

f. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media di dalam aktivitas pembelajaran adalah penggunaan yang sistematis sumber-sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang diambil oleh pembelajar (guru) yang didasarkan pada desain atau RPP. Oleh sebab itu, prinsip pemanfaatan media pembelajaran perlu dikaitkan dengan karakteristik atau ciri-ciri khusus pebelajar. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang layak, yakni: (1) media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan, (2) media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengadaannya maupun penggunaannya, dan (4) media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, yaitu antara lain: (1) proses pembelajaran menjadi menyenangkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan (3) tersedia umpan balik (feedback) (Amali, dkk, 2020; Hardiyansyah, dkk, 2019).

Pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dirasa sangat penting, karena komputer dapat : (1) menyimpan data dalam jumlah besar, (2) menghitung dengan cepat dan tepat, (3) melakukan pekerjaan berulang kali, (4) menampilkan grafik yang dipandu dengan data numerik, atau dengan

proses logika, dan sebagainya. Strategi pembelajaran menggunakan media berbantuan komputer, sebaiknya memperhatikan empat komponen utama sebagai berikut: (1) urutan kegiatan pembelajaran, (2) metode pembelajaran, (3) Media pembelajaran, dan (4) Pengelolaan waktu.

4. Media Pembelajaran *Quizizz*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini guru dapat menggunakan media evaluasi melalui media pembelajaran *quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Salsabila and others Media pembelajaran *quizizz* merupakan program yang *berbasis quiz* yang dipadukan kedalam suatu permainan serta mampu dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran, *quizizz* mempunyai banyak jenis quis dari berbagai aspek dan mampu dimanfaatkan baik oleh pendidik dan para siswa. Media pembelajaran ini juga dapat menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa dikarenakan dapat lebih aktif pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat digunakan oleh pengajar dan juga siswa dengan menggunakan *handphone*, *notebook*, komputer ataupun laptop (Solikah, 2020: 2).

Menurut Citra dan Rosy (2020: 269) menyatakan bahwa media pembelajaran *quizizz* merupakan media edukasi *berbasis permainan* yang

menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas lebih inovatif dan saling aktif. Media pembelajaran *quizizz* adalah suatu sistem yang mampu dimanfaatkan guru sebagai media dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar. Tidak sedikit yang berpendapat tentang elektronik yang dimaksudkan merupakan penggunaan teknologi internet melalui computer dan *handphone* yang digunakan siswa belajar individu baik secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Sedangkan, media pembelajaran *quizizz* ini merupakan media layaknya media pembelajaran lain, bisa menjadi sebuah program daring untuk membantu proses belajar mengajar yang dilangsungkan, juga mampu menjadi suatu metode yang lebih inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran (Amaliyah, 2019: 845).

Menurut Purba (2019: 31) menjelaskan bahwa media pembelajaran *quizizz* mempunyai banyak kelebihan seperti pada kuis-kuis yang diberikan media pembelajaran ini mempunyai batas waktu, siswa lebih belajar untuk berfikir cepat dalam menyelesaikan soal. Kelebihan lain yaitu jawaban-jawaban pada soal disajikan dengan berbagai varian warna dan gambar menarik serta menampilkan pada gawai pendidik (operator) dan pada gawai siswa akan berganti secara otomatis sesuai pada susunan soal yang ditampilkan di layar. Lebih lanjut Purba (2019: 31) memaparkan tentang *quizizz* yaitu merupakan suatu Media edukasi yang berbasis permainan yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas lebih inovatif dan saling aktif. Siswa mampu menyelesaikan kuis di kelas dengan menggunakan *handphone*

mereka. Media pembelajaran *quizizz* juga mampu memantik para siswa untuk termotivasi dalam bersaing satu sama lain. Siswa memilih kuis latihan secara bersamaan lalu menyelesaikannya, dan setelahnya siswa juga bisa langsung melihat di papan peringkat mereka pada perangkat *handphone* mereka. Media ini sangat mampu membantu siswa dalam merangsang minat belajarnya dan meningkatkan konsentrasinya dalam pembelajaran.

Menurut Nuramanah (2020 : 120) yang menjelaskan bahwa Media pembelajaran *quizizz* adalah suatu program permainan edukasi dalam menyelesaikan quis yang dipakai saat proses belajar mengajar berlangsung serta memberikan penilaian pada akhir pembelajaran, seperti contohnya pada penilaian formatif, penggunaannya tidak sulit, quis yang disajikan memiliki hingga empat pilihan pada jawaban diantaranya tiga pilihan salah dan satu pilihan yang tepat. Pada pertanyaan yang disajikan, untuk membuat lebih menarik dengan menambahkan gambar kebackground dan mengatur gambar pada pertanyaan agar tampilan lebih menarik. Menggunakan *quizizz* yaitu media *berbasis permainan* edukasi ini bertujuan agar tercapainya proses pembelajaran yang lebih inovatif dengan memakai teknologi yang membuat siswa lebih termotivasi dan meningkatkan minat belajarnya. Sebagai suatu strategi dalam pembelajaran yang baik dan lebih efektif tanpa menghilangkan esensi dari proses belajar, media pembelajaran *quizizz berbasis permainan* edukasi ini dapat digunakan oleh guru dan para siswa dalam pembelajaran. Bahkan strategi ini mampu melibatkan partisipasi siswa secara aktif dari awal pembelajaran. Selain itu, di era revolusi industri 4.0 ini menuntut diberbagai sektor dalam kehidupan termasuk pada bidang pendidikan untuk perlunya

melakukan peninjauan ulang dalam menentukan arah kebijakan pendidikan sebagai jawaban atas tantangan tersebut melalui peningkatan kapasitas individu secara menyeluruh serta melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan. (Noor, 2020)

b. Fitur-Fitur Media Quizizz

Pemanfaatan media pembelajaran *quizizz*, sebagai media pembelajaran interaktif yang memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dan mempermudah guru untuk perhitungan statistika kinerja siswa yang hasilnya dapat menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sebagai bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Terdapat berbagai macam fitur lain yang terdapat pada *quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah.

Mengerjakan tugas, siswa dapat merasakan sebuah pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam media pembelajaran *quizizz* memiliki tampilan yang sangat luar biasa dengan segala unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan. kemudian dapat menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa, sehingga dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat pula ditambahkan gambar latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis telah

jadi, dapat dibagikan ke siswa dengan menggunakan 6 digit kode yang telah dihasilkan. Media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

c. Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Media *Quizizz*



Gambar 2.1 Tampilan media *Quizizz*

Media pembelajaran *quizizz* sangat mudah digunakan dan sangat mudah dalam pembuatannya, yakni menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi *quizizz*. Setelah selesai menyusun materi ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada media *quizizz*, melalui webnya atau aplikasi, yaitu <http://www.Quizizz.com/>.

Sebagaimana tersedia di *play store* atau laman internet lainnya.

Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian media pembelajaran *quizizz* menurut (Sattar et al., 2021).

- 1) Membuka web *quizizz*.
- 2) Bila belum memiliki akun, mengklik *sign up*.
- 3) Mengisi segala ketentuan pendaftaran akun.

- 4) Masuk ke *quizizz*, klik *log in*.
- 5) Mengisi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun.
- 6) menentukan model kuis, dapat membuat sendiri dengan klik *create my quiz*.

Demikian variasi media pembelajaran melalui *quizizz* dapat dimanfaatkan dan di operasikan sebagaimana mestinya dengan baik. Adapun pengoperasian dari media *quizizz*, yaitu sebagai berikut :

Masuk ke <http://www.Quizizz.com/>

- 1) Klik tulisan *log in*
- 2) Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar.
- 3) Masukkan identitas diri, berupa *username* email, dan *password*.
- 4) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*.
- 5) Muncul tampilan *lets create a quiz*.
- 6) Masukkan nama kuis, contoh : pelajaran fisika
- 7) Kemudian klik *save*
- 8) Muncul tampilan selanjutnya, klik *create new question*.
- 9) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*write question here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/ pilihan ganda) pada kolom "*answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
- 10) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar.
- 11) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 12) Klik *save*

- 13) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, silahkan klik “*finish quiz*”
- 14) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*.
- 15) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “*Homework*”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “*Play Live*”, apabila hendak digunakan sekarang.
- 16) Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “*Procced*”.
- 17) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 18) Kemudian membuka Link “<http://Quizizz.com/admin/>” Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran *Quizizz*

Menurut Salsabila, dkk (2020: 165) *quizizz* salah satu media yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahawa *quizizz* dapat meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pemanfaatan dari media pembelajaran *quizizz* juga dapat menjadikan media sebagai salah satu yang dapat mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapat secara konvensional dengan pembelaran lain yang berbasis *Teknologi Informatika dan Komputer (TIK)*. Pembelajaran model *berbasis teknologi* bisa distrategikan secara naratif yang bersipat prespektif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan media pembelajaran *quizizz*, tanpa menghilangkan

esensi dan materi yang telah disampaikan oleh guru bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan media Quizizz.

Menurut Anggraini (2020 :30) Media pembelajaran *quizizz* dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menari dan pengaturan waktu dapat di atur menuntun konsentrasi terhadap siswa. Media pembelajaran *quizizz* merupakan media yang *berbasis game* dan mampu membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga membuat siswa menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Media pembelajaran *quizizz* dapat dilakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik pada siswa. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur siswa dengan adanya avatar, tema, meme, dan musik dalam proses pembelajaran.

Menurut Aini, dan Yulia (2020: 5) Pemanfaat dalam media *quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada pada alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan pendaftaran diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh media pembelajaran *quizizz* tersebut. Media ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelajaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan siswa. Pemanfaatan media ini dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap media pembelajaran *quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Nafi (2021: 14) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran *quizizz* ini cenderung bisa menghemat dalam penggunaan data internet yang sedang digunakan, *quizizz* juga merupakan sebuah web tool yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajarannya didalam kelas, *quizizz* merupakan media *berbasis game* yang membawa aktivitas pembelajaran yang lebih konsentrasi dan bisa membuat siswa lebih senang. Penggunaannya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan software animasi. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bisa dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran *quizizz* bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yang sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada siswa.

Menurut Irma, dkk (2021: 44) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media *quizizz* selain membentuk siswa mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara siswa sehingga membuat siswa menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. siswa yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah siswa menjawab setiap soal, hal ini bisa mendorong semangat belajar siswa untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai oaling terbaik. *quizizz* tidak hanya menyediakan permainan individu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, model berkelompok peserta didik agar saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal soal kuis tersebut.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak sekali manfaat dengan menggunakan media *quizizz* pada proses pembelajaran diantaranya media *quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena terdapat fitur-fitur yang membuat siswa lebih interaktif dan menyenangkan dan media pembelajaran *quizizz* dapat memecahkan masalah fisika bagi siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quizizz*

Media *quizizz* mempunyai banyak kelebihan bagi siswa untuk meningkatkan pembelajaran agar lebih menyenangkan dan dapat lebih paham tentang pelajaran. Media ini tentu memiliki kelemahan dan kelebihan, Salsabila, Unik Hanifah., dkk (2020: 170) kelebihan:

- 1) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa di pungkiri dengan adanya kelemahan dari media pembelajaran *Quizizz*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, di karenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

5. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik (Depdiknas, 2006:3).

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet. Kemajuan Iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang yang

satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Dengan demikian maka arus informasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa orang yang menguasai informasi itulah yang akan menguasai dunia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmuilmu Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penelitian ini dikhususkan pada bidang ekonomi.

Berdasarkan pada falsafah negara tersebut, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rokhaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945 pasal 32.

(Mastuhu, 2008:18) Sumaatmaja (2006:20) menjelaskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dalam implementasinya perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efisiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai pembelajaran sosial yang salah satunya adalah model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

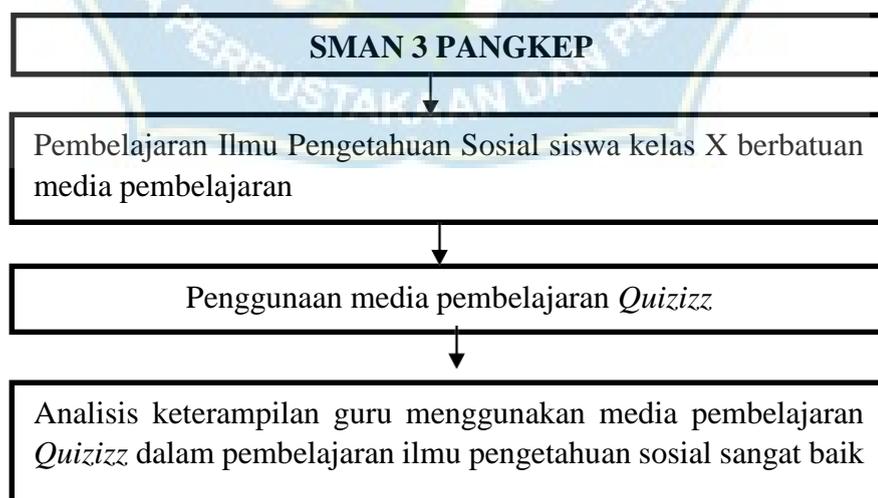
Trianto (2010:6) mengatakan bahwa ilmu sosial yaitu pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik. pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu ilmu implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Perolehan keutuhan belajar, pengetahuan, serta kebulatan pandangan tentang kehidupan dan dunia nyata dapat direfleksikan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan kerangka pikir di bawah ini yang penelitiannya akan dilakukan di SMAN 3 Pangkep pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menganalisis bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses pembelajaran kepada siswa. Pada penelitian ini diharapkan guru terampil dalam menggunakan

menggunakan media pembelajaran *Quizizz* kepada siswa untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan media *quizizz* yang di dalamnya Media pembelajaran *quizizz* sebuah media pembelajaran yang di dalamnya dapat menjelaskan materi ataupun dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran *quizizz* mampu dimanfaatkan guru sebagai media dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar. Ditambah lagi media pembelajaran *quizizz* mempunyai berbagai macam fitur-fitur yang sangat bagus yaitu seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di manapun siswa berada sehingga dapat dengan mudah mengerjakan evaluasi dengan santai dan tidak terlalu tegang dalam mengerjakan soal. Dari penjelasan tentang kelebihan dari media *quizizz* diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran dalam menggunakan media *quizizz* sebagai pendukung pembelajaran agar lebih menarik siswa untuk belajar, dalam memilih dan membuat serta menggunakan media itu dengan tepat guna, artinya sesuai dengan situasi dan keadaan dalam penyampaian.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sodim, dkk (2021) berjudul “Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran di sekolah dasar”. Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Dari hasil wawancara menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. Guru juga menganggap penggunaan *Quizizz* sangat simple, praktis, dan mudah digunakan. Peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan peserta didik sudah sesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif. Penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan siswa sudah sesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Haddar & Maulana (2021) berjudul “Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar” Berdasarkan pembahasan mengenai

menganalisis media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring kelas IV SD Muhammadiyah 6 Samarinda Utara bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak fitur menarik dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar – Gamar Al Haddar, Maulana Adam aplikasi *Quizizz* juga menjadikan proses pembelajaran daring menjadi menyenangkan. Kendala dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah jaringan internet yang tidak menentu dapat menyebabkan siswa tidak bisa login dan bisa keluar dari aplikasi *Quizizz*. Penggunaan kouta internet untuk mengakses aplikasi *Quizizz* menjadi kendala karena susah menghubungkan ke-jaringan internet. Manfaat ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sehingga siswa selalu tepat waktu mengerjakan tugas. Penggunaan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak fitur menarik dan ada durasi waktu mengerjakan soal yang dapat disetting guru membuat proses pembelajaran daring lebih variatif dan efisien. Kelebihan menggunakan aplikasi *Quizizz* hasil belajar dapat dilihat secara langsung oleh siswa berupa skor dan ragkingnya, sedangkan untuk guru ada rekap nilainya. Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dapat mengevaluasi siswa secara mandiri dikarenakan guru memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab salah dan siswa juga dapat kesempatan untuk memperbaiki nilainya dengan mengerjakan soal yang sama apabila nilai siswa rendah. Fitur- fitur soal yang ada di dalam aplikasi *Quizizz* hanya untuk mengetahui

kemampuan siswa dalam ranah kognitif. Salah satu fitur yang digunakan guru adalah pilihan ganda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Citra & Brillian (2020) berjudul “Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”. Penggunaan media pembelajaran *berbasis Game Edukasi Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur ilmiah namun, penelitian ini masih terdapat keterbatasan yaitu penelitian pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran terbatas hanya dengan menggunakan Kompetensi Dasar menganalisis informasi dari internet untuk menunjang pekerjaan kantor, dan penggunaan media pembelajaran *berbasis game* edukasi *Quizizz* bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif, sehingga saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah penggunaan media pembelajaran game edukasi *Quizizz* diperlukan untuk materi Teknologi Perkantoran yang lain supaya lebih memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran game edukasi *Quizizz* diharapkan dapat mencakup seluruh aspek hasil belajar yang lain.

Referensi dari hasil beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya, Dimana hal ini bertujuan agar dapat menjadi bahan rujukan pada penelitian maka, dari tiga referensi di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas ditambah lagi kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi dan juga guru menganggap bahwa penggunaan media *Quizizz* sangat simple, praktis, dan mudah digunakan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian menggunakan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibantu oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan diperoleh dari situasi ilmiah Sugiyono (2010 : 222).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dalam memanfaatkan media berbasis *quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMAN 3 Pangkep.

Jenis penelitian ini ialah sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek atau objek penelitian. Dimana data yang dianalisis sesuai dengan kenyataan yang ada kemudian dihubungkan dengan berbagai teori-teori sebagai pendukung pembahasan sehingga dapat tergambar secara utuh dan dapat dipahami dengan jelas kesimpulan akhirnya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Pangkep yaitu Jl. A. Mappe Bungoro, Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai pada bulan Juni 2024.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah keterampilan guru dalam memanfaatkan *Quizizz* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMA Negeri 3 Pangkep media. Keterampilan guru yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, kegiatan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pembelajaran, keterampilan mengelola kelas dan keterampilan memimpin kelompok.

D. Informan Penelitian

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi mengenai objek penelitian. Informan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Informan penelitian ini meliputi tiga macam yaitu : (1) Informan kunci, yaitu mereka yang mengetahui dan memiliki informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian dalam hal ini guru mata pelajaran IPA ekonomi yakni dua orang. (2) Informan ahli, yaitu mereka yang terlibat secara langsung dalam interaksi sosial yang diteliti dalam hal ini peserta didik yang berjumlah lima orang. dan (3) Informan tambahan, yaitu mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang sedang diteliti dalam hal ini kepala sekolah yang berjumlah satu orang. Berdasarkan yang telah disebutkan diatas maka peneliti menggunakan informan sebanyak delapan orang.

E. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan sebagai sumber penelitian ini adalah :

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan peneliti dari sumber pertamanya. Data primer dapat diperoleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data penunjang selain dari data primer yang diperlukan peneliti sebagai bahan pendukung dalam penelitian. Data sekunder yang dimaksud adalah data yang diperoleh oleh peneliti melalui penelusuran terhadap sumber-sumber informasi yakni dari buku-buku, artikel internet, dan catatan tertulis yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah instrument pokok dan instrument penunjang. Instrumen pokok adalah manusia itu sendiri dalam hal ini peneliti itu sendiri, dan instrument penunjang sebagai berikut :

1) Lembar Observasi

Lembar observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi di lapangan berkaitan dengan keterampilan guru dalam menggunakan media *Quizizz* dan fakta-fakta yang dapat diobservasi berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2) Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara ini untuk mendapatkan data dari penelitian yang dilakukan peneliti melakukan wawancara dengan ketiga guru Ilmu Pengetahuan Sosial yang berbeda dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti guna memperoleh data yang lebih rinci. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

G. Teknik pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, dimana satu sama lain mempunyai fungsi yang berbeda dan hendaknya dapat digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan penelitian dan jenis data yang akan digali.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung, dengan menggunakan alat indra penglihatan dan pendengaran terhadap keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran di SMAN 3 Pangkep. Peneliti terjun langsung kelapangan, melihat, memandangi, mendengarkan dan mengamati 5 orang siswa sehingga dengan ini peneliti dapat memperoleh pengetahuan apa yang telah dia lakukan di penelitian tersebut.

2. Wawancara

Wawancara, yaitu melakukan tanya jawab secara langsung dengan 1 guru mata pelajaran IPS ekonomi dan informan tambahan sebagai pendukung dalam penelitian ini adalah kepala sekolah beserta wakil kepala sekolah.

3. Triangulasi

Triangulasi teknik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Triangulasi teknik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi untuk asal data yang sama secara serempak. Triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang dengan teknik yang samasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang dengan teknik yang sama. (Sugiyono 2019: 241).

Tujuan penelitian kualitatif memang bukan semata-mata mencari kebenaran tetapi lebih pada pemahamannya dengan triangulasi data akan lebih meningkatkan kekuatan data, Jika dibandingkan dengan suatu pendekatan. Pada tahap ini dilakukan kegiatan membandingkan hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi yang berkaitan dengan Analisis Keterampilan Guru Menggunakan Media *Quizizz* dalam Pembelajaran di SMAN 3 Pangkep.

H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019: 244) analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis

data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama pada lapangan, dan setelah pada lapangan.

Berdasarkan pernyataan atas, analisis data dalam penelitian kualitatif sebelum peneliti memasuki lapangan yaitu dengan melakukan studi pendahuluan atau pra- penelitian untuk menentukan fokus permasalahan. pada saat penelitian berlangsung di lapangan analisis data dilakukan secara interaktif yaitu pada saat pengumpulan data berlangsung. Berdasarkan penjelasan di atas, maka analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa komponen yaitu:

1. Reduksi

Data Menurut Sugiyono (2019: 249) Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan serta keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli.

Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. oleh karena itu, jika peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing, tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya merupakan mendisplaykan data. menurut Sugiyono (2019: 249) dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan pada bentuk uraian singkat, bagan, korelasi antar kategori, flowchart serta sejenisnya. dalam hal ini Miles and Huberman dalam Sugiyono (2019: 249) menyatakan “The most frequent form of display data for qualitative research data

in the past has been narrative text”. yang paling sering dipergunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan, untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. Verification

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif merupakan penarikan kesimpulan serta verifikasi. menurut Sugiyono (2019: 252) bahwa: “kesimpulan dalam penelitian kualitatif artinya merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori”. dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak.

Miles and Huberman (dalam Sugiyono 2014: 252) berpendapat bahwa kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, serta akan berubah Bila tidak ditemukan bukti-bukti baru yang bertenaga yang akan dapat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

I. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengabsahan data merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Karena tanpa pengabsahan data yang diperoleh dari lapangan, maka akan sulit bagi seorang peneliti untuk mempertanggung jawabkan hasil penelitiannya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan metode triangulasi sumber.

Data yang berasal dari hasil wawancara di cek dengan hasil dokumentasi dan hasil observasi selama penelitian di lapangan.

Pada uji keabsahan data ini dilakukan dengan mengecek data hasil wawancara dengan observasi dan dokumentasi terkait dengan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *Quizizz* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sma negeri 3 pangkep. Selanjutnya didiskusikan lebih lanjut kepada guru untuk memastikan kebenaran data yang telah dijawab.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Selayang Pandang SMAN 3 Pangkep

1. Profil Sekolah

SMA negeri ini berdiri sejak 1963. Sekarang SMA Negeri 3 Pangkep memakai panduan kurikulum belajar pemerintah yaitu SMA 2013 Bahasa dan Budaya. SMAN 3 Pangkep dibawah kepemimpinan seorang kepala sekolah yang bernama Mashuri Adsan dan Nur Rahman Aksan yang bertugas sebagai operator sekolah. Adapun beberapa profil sekolah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Profil Sekolah SMAN 3 Pangkep

IDENITAS SEKOLAH		
1.	Nama Sekolah	SMAN 3 Pangkep
2.	NPSN	40300676
3.	Jenjang Pendidikan	SMA
4.	Status Sekolah	Negeri
5.	Alamat Sekolah RT/RW Kode Pos Kelurahan Kecamatan Kabupaten/Kota Provinsi Negara	Jl. A. Mapped Bungoro 1 / 1 90651 Samalewa Kec. Bungoro Kab. Pangkepene Kepulauan Prov. Sulawesi Selatan Indonesia
6.	Posisi Geografis	-4.816 Lintang 119.5433 Bujur
DATA PELENGKAP		
7.	SK Pendirian Sekolah	063/B/1963
8.	Tanggal SK Pendirian	1963-10-07
9.	Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
10.	SK Izin Operasioanl	0426/0/1991
11.	Tgl SK Izin Operasional	1991-17-15
12.	Kebutuhan Khusus Dilayani	
13.	Nomor Rekening	277450409
14.	Nama Bank	BNI PANGKEP
15.	Cabang KCP/Unit	PANGKEP
16.	Rekening Atas	SMA NEG. 1 BUNGORO

17.	MBS	Ya
18.	Memungut Iuran	Tidak
19.	Nominal/Siswa	0
20.	Nama Wajib Pajak	Bend. BOS sman 1 bungoro
21.	NPWP	9527728128010000000
KONTAK SEKOLAH		
22.	Nomor Telepon	22128
23.	Nomor Fax	22128
24.	Email	Sman3@pangkep.sch.id
25.	Website	http://sman3.pangkep.sch.id
DATA PERIODIK		
26.	Waktu Penyelenggaraan	Sehari penuh/5 hari
27.	Bersedia Menerima Bos?	Ya
28.	Serifikasi ISO	Belum Bersertifikat
29.	Sumber Listrik	PLN
30.	Daya Listrik (watt)	15400
31.	Akses Internet	100 Mb
32.	Akses Internet Alternatif	Tidak Ada

Sumber : SMAN 3 Pangkep

2. Peserta Didik

Jumlah peserta didik berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki 259 dan perempuan 451 dengan total 710 siswa. Jumlah peserta didik berdasarkan usia yaitu untuk usia 13-15 tahun sebanyak 34 laki-laki dan 71 perempuan dengan total 105 siswa. Untuk usia 16-20 tahun 225 laki-laki dan 380 perempuan dengan total 605 siswa. Jadi jumlah keseluruhan sebanyak 710 siswa.

3. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan tenaga kependidikan adalah SDM yang bergerak untuk menyukseskan tujuan pendidikan. Berikut adalah daftar nama-nama pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SMAN 3 Pangkep.

Tabel 4.2 Tenaga pendidik dan Tenaga Kependidikan

No.	Nama	Tempat Lahir	Jenis PTK
1.	Abdul Rajab, S.Pd	Labakkang	Guru Mapel
2.	Ahmad, S.Pd	Pasui	Guru Mapel
3.	Ahmad Dahlan Sangkala, S.Pd	Pangkep	Guru Kelas

4.	Alwi Stefan, A.Md	Ujung Pandang	Tenaga Perpustakaan
5.	Andi Anwar Mannan, S.Pd	Tonasa 2	Guru Mapel
6.	Asma Gala, S.Pd	Kandora	Guru Mapel
7.	Asriani S, S.E	Tabo-tabo	Tenaga Admin
8.	Bahariah S, S.Pd	Enrekang	Guru Mapel
9.	Dewi Artati, A.Md, S.Pi	Pangkep	Guru Mapel
10.	Fitrayanti, S.Pd	Bungoro	Guru Mapel
11.	Dra. Fitriani Supriadi	Ujung Pandang	Guru Mapel
12.	Hadija, S.Pd	Enrekang	Guru Mapel
13.	Haeriyah, S.Pd	BOKU	Tenaga Admin
14.	Haris Nonci,	Pangkajene	Guru Mapel
15.	Hasan, S.Pd, M.Pd, Ph.D	Pangkajene	Guru Mapel
16.	Hasbiah, S.Pd.I	Pangkajene	Guru Mapel
17.	Hasma, S.Pd., M.Pd	Ujung Pandang	Guru Mapel
18.	Hawaida, S.Sos	Gentung	Tenaga Admin
19.	Heliana, S.Pd.I	Pegurungan Besar	Guru Mapel
20.	Hernawati, S.Pd	Lejang	Guru BK
21.	Hj. Asinong, S.E	Allaukang	Guru Mapel
22.	Hudaya, S.Pd	Pangkajene	Guru Mapel
23.	Jumriah, S.Pd., M.Pd.	Polewali	Guru Mapel
24.	Jumriah, S.Pd.	Ujung Lero	Guru Mapel
25.	Kasmawati S.Pd., M.H	Pangkajene	Guru Mapel
26.	Khalil Gibran S.T	Tonasa	Tenaga Admin
27.	Khumairah Mansyur, S.Pd., M.Pd.	Pangkajene	Guru Mapel
28.	MAKMUR	Bungoro	Pesuruh/Office Boy
29.	Mashuri Adsan, S.Ag., M.Ag.	Bantimurung	Kepala Sekolah
30.	Muh Hasbih S, S.E	Bungoro	Tenaga Admin
31.	Muhammad Alip, S.Ag	Bungoro	Guru Mapel
32.	Muhammad Danial S.Pd.	Tamangroja	Guru Mapel
33.	Muhtar, S.Pd., M.Pd.	Pangkajene	Guru Mapel
34.	Nasrullah Muhammad Nur, S.Pd., M.Pd.	Bua	Guru Mapel
35.	Novitasari, S.Pd.	Bulukumba	Guru Mapel
36.	Nur Indrayany, S.Pd.	Pangkajene	Guru Mapel
37.	Nur Rahman Aksad, S.Pd., M.Si.	Pangkajene	Guru TIK
38.	Nuraeni, S.Sos.	Siang	Tenaga Perpustakaan
39.	Nurbaya, S.Pd.	Bungoro	Guru Mapel
40.	Nurhaedah, S.Pd.	Taraweang	Guru BK
41.	Nurhidayah, S.Pd.	Pangkajene	Guru BK
42.	Nurhidayat Husni, S.Pd.	ULO	Guru Mapel
43.	Nurmegawati Ahmad Ridwan, S.Pd.	Pangkajene	Guru Mapel
44.	Nursyuhadah, A.Md., S.Pd.	Pangkajene	Guru BK

45.	Ramlah, A.Ma.Pd, S.Pd..	Bungoro	Guru Mapel
46.	Rizkya Putra, S.Pd.	Labakkang	Guru Mapel
47.	Rosdiana Tamrin, S.Pd.	Bungoro	Guru Mapel
48.	Dra. Rosmery Bethania	Pare Pare	Guru Mapel
49.	Rosmini, S.Pd.	Jennae	Guru Mapel
50.	Sajerah, S.Pd.	Labakkang	Guru BK
51.	Satriulia Jensari Rahmat, Sos.	Pangkajene	Guru Mapel
52.	Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.	Tonasa	Guru Mapel
53.	Suardi Daming, A.Ma.Pd, S.Pd.	Leppangeng	Guru Mapel
54.	Suhartati, S.Pd.	Rappang	Guru Mapel
55.	Drs. Syamsuddin	Pangkep	Penjaga Sekolah
56.	Syamsul Rijal	Bungoro	Tenaga Admin
57.	Syarifuddin, A.Md.	Ujung Pandang	Pesuruh/Office Boy
58.	Thamrin, S.Pd.	Mangkaca	Guru TIK
59.	Trisnawati, S.Pd.	Pangkajene	Guru Mapel
60.	Yasseng , S.E	Sambung Jawa	Tenaga Admin
61.	Yenne Sterie Tompobulu, S.Pd.	Kalait	Guru Mapel
62.	Yuli Nur, S.Pd.	Ujung Pandang	Guru Mapel
63.	Yusri Rauf, S.Pd., M.Pd.	Mandalle	Guru Mapel

Sumber : SMAN 3 Pangkep

B. HASIL PENELITIAN

1. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan mengenai keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* di SMAN 3 Pangkep maka perolehan hasil sesuai pedoman yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Deskripsi Wawancara dengan Kepala Sekolah

Apakah ada peningkatan hasil belajar yang terjadi pada peserta didik setelah penggunaan media *quizizz* di SMAN 3 Pangkep?

“Tentu ada, hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi lebih baik dari sebelum menggunakan media *quizizz*, hasil tersebut

dapat dilihat dari nilai hasil ujian peserta didik yang nilainya mencapai standar KKM”

Penggunaan media *quizizz* pada peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya juga. Peserta didik dapat mengembangkan keaktifannya didalam kelas dikarenakan penggunaan media *quizizz* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar.

Faktor apa saja menjadi pendukung penggunaan media *quizizz* pada peserta didik di SMAN 3 Pangkep?

“Faktor yang menjadi pendukung dalam penggunaan media *quizizz* adalah dengan adanya elemen permainan dan kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, peserta didik juga bisa memahami materi dengan lebih baik, dapat meningkatkan rasa percaya diri apabila mendapatkan prestasi yang baik dalam kuis, serta peserta didik juga bisa belajar secara mandiri dengan cara mengulang materi yang belum dikuasai.”

Faktor yang paling utama yang menjadi pendukung dalam penggunaan media *quizizz* adalah guru itu sendiri, karena jika guru mampu memberikan pembelajaran yang menarik maka peserta didik juga memiliki motivasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran.

Dukungan apa saja yang diberikan sekolah kepada guru dalam menggunakan *quizizz*?

“Dukungan yang bisa sekolah berikan kepada guru ialah workshop dan pelatihan khusus untuk memperkenalkan *quizizz* secara mendalam kepada guru, seperti cara membuat kuis, menganalisis data, dan mengintegrasikan *quizizz* ke dalam rencana pembelajaran, kemudian pihak sekolah juga memastikan ketersediaan perangkat

lunak dan perangkat keras yang memadai, seperti komputer dan proyektor, selain itu disediakan pula ruang khusus yang dapat digunakan oleh guru untuk berkolaborasi dan mengembangkan materi pembelajaran menggunakan quizizz.”

Dukungan pihak sekolah sangat penting, karena dengan adanya dukungan yang memadai, guru akan merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menggunakan quizizz dalam proses pembelajaran yang tentunya memberikan banyak dampak positif seperti peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik serta waktu guru yang lebih efisien.

b. Deskripsi Wawancara dengan Guru

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan mengenai kemampuan guru dalam menggunakan media quizizz di SMAN 3 Pangkep maka diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait kesiapan guru dalam menggunakan media quizizz di SMAN 3 Pangkep yang mengatakan bahwa:

“Media quizizz merupakan hal yang awam bagi saya. Saya terbiasa menggunakan media power point tetapi setelah beberapa kali menggunakan media quizizz saya pikir bisa menjadi opsi saya dan siap selalu menggunakan media quizizz pada saat pembelajaran jika memang siswa lebih gemar belajar” (04 juni 2024).

Kesadaran guru dalam meningkatkan kompetensi peserta didik adalah sebuah bentuk profesionalisme guru. Guru profesional merupakan guru yang memiliki keahlian dan memiliki rasa tanggung jawab serta sekolah diharapkan mampu mendukung dalam menyiapkan sarana yang dibutuhkan pada saat pembelajaran agar dapat lebih optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Muh. Surya (2003; 23) tentang kualifikasi dan kompetensi memadai.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait pendapat guru mengenai media quizizz di dalam pembelajaran yang mengatakan bahwa:

“Menurut saya media quizizz sangat menarik karena mempunyai kepraktisan dan keluwesan penggunaan sehingga siswa merasa tidak bosan dalam penggunaan karena memiliki banyak fitur menarik. Siswa juga merasa bisa belajar mandiri sehingga cocok untuk kelompok besar maupun kelompok kecil” (04 Juni 2024).

Media quizizz adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai presentasi maupun quiz pada pembelajaran. Media quizizz ini memiliki menu dan fitur yang menarik dan mudah dipahami ditambah lagi media quizizz ini seperti bermain game yang membuat kepraktisan yang membuat peserta didik tidak bosan pada saat pembelajaran. Data menunjukkan persepsi positif dari siswa terhadap penggunaan media berbasis web Quizizz sebagai media pembelajaran. Quizizz mampu menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa mempunyai sikap rasa ingin tahu terhadap materi. Isi materi dari Quizizz juga bisa disesuaikan dengan isi materi sehingga siswa merasa lebih faham dengan konsep yang diajarkan.

Hal di atas sesuai dengan penelitian yang dikemukakan oleh (Chaiyo & Nokham , 2017) yang berjudul “The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student Perception in the Classrooms Response System” menyimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi berbasis web Quizizz mendukung pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi, keterikatan, kesenangan dan motivasi siswa. Quizizz juga membantu mereka untuk menyadari tingkat pengetahuan mereka dan memfasilitasi pemahaman konsep serta meningkatkan proses pembelajaran mereka.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait langkah-langkah dalam menerapkan media quizizz mengatakan bahwa:

“Langkah pertama yang saya lakukan ialah mencermati dan memilih bahan untuk materi pelajaran yang akan digunakan di media quizizz yang kedua setelah itu menyiapkan soal-soal yang menarik dengan menggunakan fitur yang disediakan di media quizizz agar lebih menarik pada saat peserta didik mengerjakannya”(04 juni 2024).

Pada saat pembelajaran guru diharapkan terlebih dahulu memilih bahan ajar yang akan diajarkan, kemudian mempersiapkan soal-soal yang menarik yang mampu mengasah peserta didik dalam mengerjakan soal yang diberikan. Media quizizz memiliki fitur yang bervariasi yang diharapkan mampu membuat peserta didik menyukai media tersebut dan lebih giat dalam pembelajaran.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait minat siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan dengan media quizizz mengatakan bahwa:

“Siswa sangat antusias terhadap materi pembelajaran yang menggunakan media quizizz karena mempunyai tampilan yang menarik dan tidak membosankan dan memiliki fitur yang banyak yang membuat seperti bermain”(04 juni 2024).

Antusias siswa terhadap media quizizz dapat dilatih sedini mungkin dengan hal-hal yang mampu menggugah, sehingga respon positif yang diharapkan muncul secara bertahap. Hal yang dapat dilakukan adalah guru sebagai fasilitator mampu menciptakan arena perlombaan pada pembelajaran, tanpa melepaskan norma yang ada, tidak dengan mendiskreditkan sebagian siswa dan membela siswa lainnya, selalu dekat dengan trend yg sedang in: guru mengambil kasus-kasus yang dikorelasikan dengan bahan ajar sehingga mampu menggugah siswa, siswa diminta untuk memutuskan suatu masalah yang terjadi di lapangan, nikmatnya

menjalankan misi: visi, misi, strategy , dan mampu diaplikasikan di lapangan, dengan berbagai variasi, memanfaatkan media yang ada untuk menambah wawasan guru, agar tidak ketinggalan jaman, serta mampu membantu siswa untuk berani memecahkan masalahnya serta masalah yang dihadapi lingkungan sekitarnya

Wawancara dengan guru ekonomi terkait pengaruh media quizizz terhadap prestasi siswa mengatakan bahwa:

“Menurut saya prestasi siswa meningkat lebih baik dari pada sebelum menggunakan media quizizz karena jika siswa tidak diperkenalkan hal baru dan hanya mengandalkan media atau pun pembelajaran yang hanya itu-itu saja maka siswa akan terlihat bosan dan tidak giat belajar” (04 juni 2024).

Penerapan media *quizizz* dapat mempengaruhi nilai siswa hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Media *quizizz* dapat menjadi solusi bagi guru dalam upaya meningkatkan prestasi siswa. Prestasi siswa yang meningkat merupakan bentuk kemampuan dan keterampilan guru dalam memenuhi syarat kompetensi pedagogik.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait tanggapan tentang hambatan dalam menerapkan media *quizizz* dalam proses pembelajaran mengatakan bahwa:

“Kendala keterbatasan keterampilan penggunaan media *quizizz* merupakan media pembelajaran yang masih awam bagi kebanyakan guru, mereka belum memiliki kompetensi yang baik dalam mengoperasikan media pembelajaran *quizizz*. Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan kendala yang dihadapi secara umum, hal ini berkaitan dengan hambatan teknis dan kekurangan pendukung, seperti guru harus memiliki akun premium jika ingin menggunakan lebih banyak fitur yang menarik, dan dalam penggunaan media *quizizz* membutuhkan akses jaringan internet yang baik untuk mengakses fitur yang lebih baik” (04 Juni 2024).

Hambatan-hambatan dalam penggunaan media quizizz merupakan tantangan yang harus dihadapi guru. Hal ini pun berkaitan dengan adanya masalah teknis dan non teknis seperti kurangnya pemahaman guru dan kurangnya sarana dan prasarana. Kendala adalah suatu kondisi yang dimana gejala dan hambatan kesulitan menjadi penghalang dalam terciptanya suatu tujuan. Menurut Asf (2013:177) mengemukakan guru perlu mengalami latihan-latihan praktik secara kontinu dan sistematis.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait tanggapan tentang cara mengatasi hambatan dalam menerapkan media quizizz pada proses pembelajaran mengatakan bahwa:

“Sebuah hambatan dapat diatasi dengan meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dengan cara ikut serta dalam pelatihan, keterbatasan sarana dan prasarana dapat diatasi dengan membentuk lembaga khusus independen yang bertugas dalam mengawasi pengadaan prasarana sekolah, adapun akun premium dapat digunakan dengan cara membeli paket versi pro, dan masalah jaringan yang tidak stabil dapat dilakukan dengan menggunakan wifi atau sumber internet yang tersedia” (04 juni 2024).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa teknik yang harus dilakukan guru untuk mengatasi hambatan yang terjadi dalam penerapan media pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran adalah dengan memiliki kompetensi dan keterampilan dalam menerapkan media, tingkah laku anak didik, ilmu pengetahuan, dan terampil dalam membelajarkan siswa. Kompetensi tersebut merupakan pengetahuan yang harus dikuasai guru agar tidak terjadi spekulasi dalam mengajar dan sekedar pemberian tugas untuk mencatat materi saja tanpa ada penjelasan lebih lanjut.

Kemudian menyediakan sarana dan parasarna untuk melengkapi kebutuhan didalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang optimal.

Wawancara dengan guru ekonomi terkait kesan guru dalam penggunaan media quizizz mengatakan bahwa:

“Menurut saya media quizizz dapat memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran selain itu juga penggunaan media quizizz adalah bentuk quizizz yang seperti bermain game membuat kepraktisan dan keluwesan penggunaan sehingga siswa merasa tidak bosan dalam penggunaan.

Kesan positif atas media pembelajaran quizizz merupakan respon atas keunggulan quizizz dalam proses pembelajaran. Keunggulan media quizizz adalah alternatif pilihan terbaik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia di aplikasi mobile seperti Android dan App Store dan dapat digunakan sebagai website melalui browser di komputer. Quizizz efektif dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Peserta didik lebih tertarik, lebih fokus dan serius dalam mengimplementasikannya.

Wawancara dengan guru IPS terkait kesiapan guru dalam menggunakan media quizizz di SMAN 3 Pangkep yang mengatakan bahwa:

"Saya sangat antusias untuk mencoba Quizizz sebagai media pembelajaran. Saya telah mengikuti beberapa pelatihan dasar tentang penggunaan Quizizz dan melihat potensi besarnya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Meskipun saya masih dalam tahap belajar, saya yakin dengan dukungan dari rekan sejawat dan sumber daya yang tersedia, saya dapat menguasai Quizizz dengan baik. Saya berencana untuk memulai dengan membuat kuis sederhana untuk mata pelajaran IPS dan secara bertahap meningkatkan kompleksitasnya." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait pendapat guru mengenai media quizizz di dalam pembelajaran yang mengatakan bahwa:

"Saya sangat yakin bahwa Quizizz adalah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Fitur-fitur interaktif seperti berbagai jenis soal, tampilan yang menarik, dan elemen kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, antarmuka Quizizz yang user-friendly membuat saya sebagai guru dapat dengan mudah membuat dan mengelola kuis. Dari pengalaman saya, siswa saya sangat antusias saat menggunakan Quizizz dan sering meminta untuk melakukan kuis lagi." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait langkah-langkah dalam menerapkan media quizizz mengatakan bahwa:

"Langkah pertama yang saya lakukan adalah melakukan orientasi terhadap Quizizz. Saya mempelajari berbagai fitur yang ditawarkan, mulai dari pembuatan soal, pengaturan waktu, hingga analisis data. Setelah itu, saya mulai membuat kuis sederhana untuk materi yang akan saya ajarkan. Dalam membuat kuis, saya selalu berusaha untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa. Setelah kuis selesai dibuat, saya akan membagikan link kuis kepada siswa dan memberikan instruksi yang jelas. Selama proses pengerjaan kuis, saya memantau perkembangan siswa dan memberikan bantuan jika diperlukan. Setelah kuis selesai, saya akan menganalisis data hasil kuis untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan memberikan umpan balik yang sesuai." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait minat siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan dengan media quizizz mengatakan bahwa:

"Quizizz berhasil mengubah persepsi siswa tentang pembelajaran ekosistem. Materi yang sebelumnya dianggap membosankan, menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Mereka tidak hanya menghafal

istilah-istilah, tetapi juga aktif mencari tahu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di kuis. Beberapa siswa bahkan bertanya tentang topik-topik lain yang ingin mereka pelajari melalui Quizizz." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait pengaruh media quizizz terhadap prestasi siswa mengatakan bahwa:

"Tidak semua siswa mengalami peningkatan prestasi dengan kecepatan yang sama. Namun, secara umum, saya melihat adanya peningkatan pemahaman konsep pada sebagian besar siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu, berhasil meningkatkan prestasinya setelah menggunakan Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat membantu siswa belajar dengan ritme masing-masing." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait tanggapan tentang hambatan dalam menerapkan media quizizz dalam proses pembelajaran mengatakan bahwa:

"Dalam menerapkan media Quizizz, saya sempat menemui beberapa hambatan. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet di beberapa wilayah. Hal ini membuat beberapa siswa kesulitan untuk mengikuti kuis secara online. Hambatan lainnya adalah kurangnya perangkat seperti smartphone atau tablet di beberapa siswa. Terkadang, saya juga kesulitan dalam membuat soal-soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa." (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait tanggapan tentang cara mengatasi hambatan dalam menerapkan media quizizz pada proses pembelajaran mengatakan bahwa:

"Dalam proses menerapkan media Quizizz, beberapa hambatan memang tak terelakkan. Namun, dengan strategi yang tepat, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi. Pertama, terkait masalah akses internet dan perangkat, saya selalu menyediakan opsi

alternatif. Misalnya, bagi siswa yang tidak memiliki akses internet yang stabil, mereka dapat mengerjakan kuis secara offline dan kemudian mengumpulkan hasilnya. Selain itu, saya juga berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk mencari solusi jangka panjang, seperti menyediakan fasilitas Wi-Fi yang lebih baik. Kedua, terkait masalah kurangnya perangkat seperti smartphone atau tablet di beberapa siswa, untuk mengatasi hal ini, saya mengizinkan siswa untuk berkelompok dan mengerjakan kuis secara bersama-sama menggunakan satu perangkat. Selain itu, saya juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengerjakan kuis di rumah jika mereka memiliki akses internet. Ketiga, untuk mengatasi kesulitan dalam membuat soal, saya sering berdiskusi dengan rekan guru lain atau mencari referensi soal di internet. Selain itu, saya juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan masukan mengenai tingkat kesulitan soal.” (04 Juni 2024)

Wawancara dengan guru ekonomi terkait kesan guru dalam penggunaan media quizizz mengatakan bahwa:

"Saya sangat terkesan dengan efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Fitur-fiturnya yang interaktif dan kompetitif membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, Quizizz juga membantu saya dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara cepat dan akurat. Saya bisa melihat langsung di mana siswa mengalami kesulitan dan memberikan bantuan yang lebih tertarget." (04 Juni 2024)

c. Deskripsi Wawancara dengan Peserta Didik

Wawancara dengan peserta didik terkait keterampilan guru dalam penggunaan media quizizz mengatakan bahwa:

“Penggunaan media quizizz yang digunakan oleh guru saya pada saat pembelajaran berlangsung membuat saya dan teman yang lainnya suka karena menarik dan tidak membosankan gampang dipahami dan tidak bikin kepala pusing. Adanya media quizizz seperti kita bermain game karena fitur yang terdapat di quizizz

sangat menarik yang membuat kita juga lebih tertantang” (03 Juni 2024)

Persepsi siswa dalam penggunaan media quizizz sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Karena siswa menganggap penggunaan sangat mudah dipahami, simple, dan yang lebih terpenting tidak membosankan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam menerapkan media quizizz sudah mampu serta dapat memudahkan dan membantu guru agar proses pembelajaran di SMAN 3 Pangkep pada pelajaran ekonomi berjalan secara efektif dan optimal.

2. Observasi

Hasil observasi peneliti pada keterampilan guru dalam menggunakan media quizizz pada saat di dalam kelas terlihat guru mampu dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru merupakan salah satu kriteria utama. Proses belajar mengajar seorang guru hendaknya trampil dalam memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran seperti proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

Persepsi guru terhadap hal tersebut guru berpendapat semua guru baik yang muda maupun yang sudah sepuh bisa menggunakan aplikasi tersebut, karena penggunaannya yang praktis dan mudah dipelajari. Penggunaan aplikasi Quizizz memang mudah dipelajari asalkan ada

kemauan dan alat untuk mempelajari. Fitur di media *quizizz* sangat memudahkan guru dalam mempelajarinya.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah melakukan observasi dan wawancara tentang analisis keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMAN 3 Pangkep. Pada hakikatnya keterampilan guru menjadi hal utama yang sangat penting.

Keterampilan mengajar yang perlu dimiliki oleh seorang guru tidak lagi terbatas pada kemampuan menyampaikan materi secara verbal, namun juga termasuk kemampuan mengelola kelas, mengembangkan materi yang menarik, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seorang guru yang baik harus memiliki kemampuan berkomunikasi, mengelola kelas, merancang dan mengembangkan materi pembelajaran, mengelola waktu, menggunakan teknologi, memberikan umpan balik, dan bekerja sama dengan rekan kerja dan orangtua siswa. Dengan menguasai keterampilan mengajar tersebut, seorang guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik dan memperbaiki mutu pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan pada tahun 2015 pemerintah mengeluarkan Peraturan RI Nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, peraturan ini merupakan usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peraturan Pemerintah tersebut berbunyi: 1. Proses pembelajaran pada satu satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berprestasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa,

kegiatan kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan pengembangan fisik serta psikologis siswa. 2. Dalam proses pembelajaran pendidik dituntut dapat memberikan keteladanan (sebagai panutan, contoh yang baik bagi siswa). 3. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang aktif dan dinamis. Undang-undang dan Peraturan Pemerintah tersebut dapat mengindikasikan mengenai pentingnya memperhatikan mutu pembelajaran (Kualitas mengajar) guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

Guru mempunyai tugas untuk mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga siswa dapat belajar secara optimal dan bermakna. Guru juga harus mampu memotivasi peserta didik agar mampu memahami Pelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Arianti: 2018) bahwa peran guru dalam motivasi belajar ini sangatlah penting, apabila guru tidak ikut serta dalam motivasi belajar siswa maka siswa kurang kreatif dan tidak terpancing untuk bersikap aktif. Maka dari itu peran guru sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan tujuan utamanya untuk mencapai prestasi dan meningkatkan mutu belajar dalam proses pembelajaran.

Guru yang baik memahami bahwa mengajar bukan sekedar berbicara, dan belajar bukan sekedar mendengarkan. Guru yang efektif mampu menunjukkan bukan hanya apa yang mereka ajarkan, namun juga bagaimana peserta didik dapat memahami dan menggunakan pengetahuan dan

keterampilan baru. Salah satu keterampilan yang dapat dilakukan yaitu keterampilan menggunakan media sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran agar siswa lebih antusias pada saat proses pembelajaran. Menurut Sudiman, (2012: 6) “ bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, prasa, perhatian dan minat siswa dalam mengikuti peroses belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam menumbuhkan minat belajar karena memiliki keterkaitan pada materi yang diajarkan oleh guru dan mempermudah siswa untuk memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran yang berbasis IT sebab penggunaan media yang pembelajaran yang berbasis IT menawarkan konsep interaktif dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir ketingkat yang lebih tinggi. Dimana penelitian ini sejalan dengan (nurfadhillah: 2021) bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi

rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal.

Guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini agar tidak terlihat ketinggalan dalam perkembangan yang ada dan disesuaikan akan kebutuhan akan teknologi. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Marmawi: 2019) Keterampilan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran merupakan kemampuan guru dalam mengaplikasikan media yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran bersama anak-anak didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hamalik (dalam Adam 2015, h.81) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa”, maka penggunaan media merupakan hal yang patut diterapkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan dan kemajuan masyarakat saat ini pula sangat bergantung dengan kemajuan teknologi. Penggunaan media berbasis IT sangat diperlukan di dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penerapan media *quizizz*.

Media pembelajaran *quizizz* adalah media pembelajaran yang di dalamnya dapat menjelaskan materi ataupun dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran *quizizz* media pembelajaran yang berbasis

game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran quizizz mampu dimanfaatkan guru sebagai media dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar. Ditambah lagi media pembelajaran quizizz mempunyai berbagai macam fitur-fitur yang sangat bagus yaitu seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Media pembelajaran ini juga dapat diakses di manapun siswa berada sehingga dapat dengan mudah mengerjakan evaluasi dengan santai dan tidak terlalu tegang dalam mengerjakan soal. Penelitian ini diharapkan melalui media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan siswa dalam kemampuan pemecahan masalah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Nurfadilah et al., 2021) media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan game edukasi Quizizz karna dalam kegiatan pembelajaran peserta didik akan fokus pada materi yang dibahas dengan tujuan agar dapat menjawab pertanyaan kuis melalui game edukasi Quizizz yang diberikan pada bagian akhir pembelajaran.

Hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media quizizz sudah baik tapi perlu peningkatan, sehingga dapat menjadikan guru yang professional dalam hal mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Peningkatan keterampilan guru di SMAN 3 Pangkep dalam pemanfaatan media quizizz dapat dilakukan dengan mengikuti pelatihan atau kursus penggunaan media quizizz. Pihak sekolah dapat melakukan kerja sama

dengan instansi atau pihak terkait dalam peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran *quizizz*.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru ekonomi tentang penerapan penggunaan media *quizizz* merupakan suatu langkah awal seperti LCD, materi, laptop sebagai alat bantu didalam proses pembelajaran, keterampilan dasar dan pemahaman yang mendalam tentang tentang cara penggunaan media *prezi* sangat dibutuhkan. Guru yang mempunyai kemampuan pedagogik harus memiliki pemahaman terhadap media pembelajaran dan merancang media pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:81) bahwa, ada tiga tugas dan tanggung jawab pokok profesi guru, yaitu guru sebagai pengajar, guru, sebagai pembimbing dan guru sebagai administrator kelas.

Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Dari hasil wawancara menunjukkan semua kriteria pemilihan media sebagai media pembelajaran sudah terpenuhi. Guru juga menganggap penggunaan *Quizizz* sangat simple, praktis, dan mudah digunakan. Peserta didik memberikan respon yang positif dengan penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran. implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Penggunaan aplikasi web *Quizizz* sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan peserta didik sudahsesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif. Penggunaan aplikasi berbasis web

Quizizz sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan, karena memenuhi faktor penggunaan media, karena penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menurut persepsi guru dan siswa sudah sesuai faktor-faktor penggunaan, sehingga *Quizizz* bisa dijadikan media pembelajaran alternatif.

Hasil observasi peneliti pada keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* pada saat di dalam kelas terlihat guru mampu dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru merupakan salah satu kriteria utama. Dalam proses belajar mengajar seorang guru hendaknya trampil dalam memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran seperti proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, peralatan canggih lainnya tidak akan mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar. Persepsi guru terhadap hal tersebut guru berpendapat semua guru baik yang muda maupun yang sudah sepuh bisa menggunakan aplikasi tersebut, karena penggunaannya yang praktis dan mudah dipelajari. Penggunaan aplikasi *Quizizz* memang mudah dipelajari asalkan ada kemauan dan alat untuk mempelajari. Fitur di media *quizizz* sangat memudahkan guru dalam mempelajarinya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang keterampilan guru menggunakan media *quizizz* dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMAN 3 Pangkep, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam memanfaatkan media *quizizz* menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* sudah baik tapi perlu peningkatan, sehingga dapat menjadikan guru yang profesional dalam hal mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran sangatlah positif. Karena peserta didik menganggap penggunaan sangat mudah dipahami, simple, dan yang lebih terpenting tidak membosankan.
3. Mengatasi kendala dalam menerapkan media *quizizz* antara lain dengan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz*, seperti mengikuti pelatihan atau kursus kedua, keterbatasan sarana dan prasarana dapat diatasi dengan mengawasi pengadaan sarana dan prasarana di sekolah.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman selama melakukan penelitian tentang kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *prezi* di SMA Negeri 9 Makassar Kota Makassar, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mampu memanfaatkan teknologi komputer agar dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis quizizz yang dirancang dan dapat sesuai dengan materi ajar dan kebutuhan siswa SMAN 3 Pangkep.
2. Sekolah sebaiknya melengkapi sarana dan prasarana agar mampu menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik sebagai daya tarik dalam pembelajaran berbasis quizizz dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan
3. Sekolah seharusnya menyediakan jaringan yang stabil agar guru dapat membuat tampilan quizizz yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru Iif, dan Amri, Sofan. 2010. *Strategi Pembelajaran Sekolah Berstandar International dan Nasional*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arianti. 2018. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan* Vol. 12.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Asyhar, Rayandra 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A. Michael Huberman, dan Matthew B. Miles. 2014. *Analisis data Kualitatif Terj. Tjejep Rohidi*. Jakarta : UI Press
- Citra, Cahyani Amildah & Brillian Rosy. (2020). Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Universitas Negeri Surabaya*, 8(2).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Departemen Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas Djamarah, Syaifulbahari. 2010. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harry McKown and Alvin B. Roberts “*Audio-visual aids to instruction*”. New York : McGraw Hill Bokk Company 1940.
- Haddar, Al Gamar & Maulana Adam Juliano. (2021). Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Widy Gama Mahakam Samarinda*, 3(6).

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Adam, Steffi; dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran 10 Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2). Diunduh di www.ejournal.upbatam.ac.id
- Intan Gadis Sitompul, *Keterampilan Dasar Guru PAI dalam Mengelola Kelas di SMP Swasta Al-Maksum Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2018)
- Jannah, R. (2022). *Analisis Kemampuan Guru dalam Menerapkan Power Point Terhadap Kebutuhan Multimedia Interaktif di MIN 5 Aceh Barat* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Kalsum. (2014). *Keterampilan Guru Menggunakan Media Berbasis Power Point Dalam Pembelajaran Ips Di Mts.Hingalamamengi Kecamatan Omesuri Kabupaten Lembata*. <file:///C:/Users/user/Documents/IMAM/25947>
- Kasetyaningsih, S. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbiyahmu*, 1(1), 14-22.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). (2005). Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan.
- Kemp, J.E. dan Dayton.(1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Universitas Dipenegoro.
- Likamulyanti, Ayun. 2017. *Pentingnya Kompetensi Profesional dan Kompetensi Kepribadian Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.
- Mansyur. 2018. *Keterampilan Dasar Mengajar Dan Penguasaan Kompetensi Guru*. *Jurnal staibslg.ac.id* September 2018
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013*.
- Mastuhu, *Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren: Suatu Kajian Tentang Unsur dan Nilai Sistem Pendidikan Pesantren*, Jakarta: INIS, 1994.
- Noviyanti, A. (2014). Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 7 Banda Aceh Dengan Menggunakan Power Point Animasi Pada Konsep Gerak Tumbuhan. *Jurnal Serambi Akademica*, 2(2).
- Nurfadhillah, Septy & dkk. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Sitpn*.
- Niyatus Solikah. 2020. *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam*

Menanggulangi Kenakalan Remaja di SMP Islam Panggul Trenggalek, Skripsi. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri.

- Noor, S. (2020). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* 6(1), 1–7.
- Riyadi, A. (2012). *Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Di Kelas V Mi Negeri Sindangmekar Cangkoak Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon* (Doctoral Dissertation, Iain Syekh Nurjati Cirebon).
- Rahdina, A., & Anggaryani, M. (2022). Penerapan Media *Quizizz* Materi Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas XI. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 1–10. <https://doi.org/10.26740/ipf.v11n2.p1-10>
- Riyadi, A. (2012). *Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Matematika Pokok Bahasan Luas Bangun Datar Di Kelas V Mi Negeri Sindangmekar Cangkoak Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon* (Doctoral Dissertation, Iain Syekh Nurjati Cirebon).
- Rostima, S. (2020). Improving Teacher Skills in Making Power Point Media Through in House Training. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(2), 330-337.
- Rivai. 2018. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Universitas Muhammadiyah Gresik. Hal. 21
- Shepherd, J. 2011. *what is the digital era? in social and economic transformation in teh digital era* (hal.1-18). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-158-2.ch001>.
- Sudjana, Nana 2012. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi* Jakarta: Rineka Cipta
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. J. N. (2021). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. ... *Pembelajaran*, 3(3), 95–102. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>
- 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>
- Sodiq, M. Dkk (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web "*Quizizz*" sebagai media pembelajarandi sekolah dasar. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*.
- Sumaatmaja, Nursid.2006.Konsep Dasar IPS.Jakarta.Universitas Terbuka

- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.Bandung:Alfabeta
- Sidauruk, A. H. S. (2021). *Kemampuan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Power Point (PPT) Dalam Pembelajaran Tematik di SD Desa Janji TA 2020/2021* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sudjana, Nana dan Riva'I. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algensindo.
- Sari, Yolanda Ita, Marmawi R, & Lukmanulhakim. 2019. *Keterampilan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Kelompok B Taman Kanak-kanak Gembala Baik Pontianak*. Jurnal FKIP Untan Pontianak.
- Typoonline 2016, KBBI Online. Diambil 12 November 2021, dari <https://typoonline.com/kbbi/keterampilan>.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Purba, L.S. L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.

L

A

M

P

I

R

A

N





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Iskandar No. 210 Makassar
Telp : 0411-488037/ 488110 (Kak)
Email : library@umma.ac.id
Web : <http://fkip.umma.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 16376/FKIP/A.4-II/V/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar.

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Imam Mahdi, M
Stambuk : 105311104919
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Pangkep / 19-10-2000
Alamat : Pangkep, jalan angka

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Analisis Keterampilan Guru Menggunakan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMAN 3 Pangkep

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
22 Mei 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4345/05/C.4-VIII/V/1445/2024

24 May 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

16 Dzulqa'dah 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16376/FKIP/A.4-II/V/1445/2024 tanggal 22 Mei 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NUR IMAM MAHDI M**

No. Stambuk : **10531 1104919**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Teknologi Pendidikan**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"ANALISIS KETERAMPILAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMAN 3 PANGKEP"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 Mei 2024 s/d 28 Juli 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muhi. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulseprov.go.id> Email : ptsp@sulseprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : **13184/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.
Lampiran : - Kepala Dinas Pendidikan Prov.
Perihal : Izin penelitian Sulawesi Selatan

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4345/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 24 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NUR IMAM MAHDI MASHURI**
Nomor Pokok : 105311104919
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" Analisis keterampilan guru menggunakan media quizizz dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMAN 3 Pangkep "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **27 Mei s.d 27 Juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 24 Mei 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar) di Makassar;
2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 PANGKEP

Alamat : Jl. A. Mappes No.01 Bungoro Kab. Pangkep, Kode Pos : 90651

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mashuri Adsan, S.Ag., M.Pd.
 Nip : 19711211 200801 1 005
 Jabatan : Kepala SMA Negeri 3 Pangkep
 Nama Lembaga/Sekolah : SMA Negeri 3 Pangkep
 Alamat : Jl. Nangka No. 17, Kec. Pangkajene

Menerangkan bahwa:

Nama : Nur Imam Mahdi Mashuri
 Tempat, Tanggal Lahir : Pangkep, 19 Oktober 2000
 NIM : 105311104919
 Program Studi : S 1. Teknologi Pendidikan
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa produk yang dikembangkan oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unismuh Makassar dalam hal ini "Analisis keterampilan guru menggunakan media quizizz dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial".

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bungoro, 05 Juni 2024

Kepala Sekolah,


 Mashuri Adsan, S.Ag.,M.Pd.
 Nip. 19711211 200801 1 005



BerAKHLAK
 Berorientasi Pelayanan, Berkeadilan, Berprestasi
 Harmonis, Loyal, Adaptif, Kolaboratif

bangga
 melayani
 bangsa

Sipakatau 





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 PANGKEP

Alamat : Jl. A. Mappes No.01 Bungoro Kab. Pangkep, Kode Pos : 90651

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/205-SMAN3/PKP/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 3 Pangkep Kab. Pangkep menerangkan bahwa :

- | | |
|------------------------|--------------------------------------|
| 1. Nama | : NUR IMAM MAHDI MASHURI |
| 2. N I M | : 105311104919 |
| 3. Program Studi | : S.1 Teknologi Pendidikan |
| 4. Pekerjaan / Lembaga | : Mahasiswa(i) / UNISMUH |
| 5. Alamat | : Jl. Slt Alauddin, No. 259 Makassar |

Benar Mahasiswa yang tersebut namanya di atas telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 3 Pangkep mulai 27 Mei s/d 27 Juni 2024 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "**Analisis keterampilan guru menggunakan media quizizz dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bungoro, 05 Juni 2024
 Kepala Sekolah,

 N. Adsan, S.Ag., M.Pd.
 Nip. 19711211 200801 1 005

BerAKHLAK
 Berencana, Berprestasi, Berkeadilan, Berkeadilan, Berkeadilan

#bangga
 melayani
 bangsa

Sipakatau 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 299 Makassar
Telp : 0411-860837/540132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Nur Imam Mahdi M
NIM : 105311104919
Pembimbing I : Nasir S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II : Akram S.Pd., M.Pd.
Judul : ANALISIS KETERAMPILAN GURU MENGGUNAKAN MEDIA QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMAN 3 PANGKEP

Lokasi Penelitian : Jl. A. Mappo Bungoro, Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Provinsi Sulawesi Selatan.

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Pemberian surat penelitian di sekolah	Senin 27/05/2024	
2	Konsultasi kepala sekolah dan guru pamong	Rabu 29/05/2024	
3	Pertama, Melakukan Observasi Langsung terhadap penggunaan media quizzz di dalam kelas	Kamis 30/05/2024	
4	Kedua, Melakukan wawancara dan observasi peserta didik	Senin 03/06/2024	
5	Ketiga, wawancara guru dan kepek dan wakasek terkait keterampilan guru menggunakan media quizzz	selasa 04/06/2024	
6	Mengambil surat keterangan selesai penelitian	Rabu 05/06/2024	
7			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Pangkep, 5 Juni 2024
Mengetahui
Kepala Sekolah

Mashuri Adsan, S.Ag., M.Pd
NIP: 197112112008011005

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban bapak/ ibu guru akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Khumairah Mansyur
NIP : 199501202023212027
Hari/Tanggal : 03 Juni 2024
Jabatan : Guru Mapel

C. DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?
2. Faktor apa saja yang menjadi pendukung penggunaan media *quizizz* pada peserta didik di SMAN 3 Pangkep?
3. Faktor apa saja menjadi kendala penggunaan media *quizizz* pada peserta didik di SMAN 3 Pangkep?

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban bapak ibu guru akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Yusri Rauf

NIP 196908222005003

Hari/Tanggal : 03 Juni 2024

Jabatan : Guru Mapel

C. PEDOMAN WAWANCARA

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
3. Penilaian pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
4. Hambatan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.

D. DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimana kesiapan anda dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz* ?
2. Menurut anda apakah media *prezi* menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran?
3. Sebutkan langkah-langkah apa saja yang anda ambil dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz*?

4. Bagaimana interaksi anda dengan siswa dalam menerapkan media *quizizz*?
5. Materi apa yang anda ajarkan dalam menerapkan media berbasis *quizizz* ?
6. Bagaimana minat siswa terhadap materi ekosistem yang anda ajarkan dengan media *quizizz*?
7. Apakah prestasi siswa meningkat dengan penerapan media berbasis *quizizz* ?
8. Apa saja hambatan yang anda hadapi di dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *quizizz*?
9. Bagaimana cara mengatasi hambatan di dalam proses pembelajan dalam menerapkan media?
10. Bagaimana kesan anda terhadap media pembelajaran berbasis *quizizz*?



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama :

Hari/Tanggal :

C. DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?
2. Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?
3. Faktor apa saja menjadi pendukung penggunaan media *quizizz* di SMAN 3 Pangkep?

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS (Ekonomi) dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz*

Nama Sekolah : SMAN 3 PANGKEP

Subjek : Guru

Mata Pelajaran : IPS (Ekonomi)

Kelas

: X

Observer : Nur Imam Mahdi M

Berilah tanda *check list* (\checkmark) pada nilai sesuai dengan pengamatan anda

dengan kriteria sebagai berikut :

4 : sangat baik

3 : baik

2 : cukup

1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diobservasi	Ket		Nilai			
			Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kemampuan keberibadian	a. Guru membuka proses pembelajaran dengan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa, dan, memusatkan perhatian)						
		b. Guru mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar						

2.	Kemampuan Pedagogik	a. Guru menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> sesuai kompetensi dasar							
		b. Guru memberi kuis untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa							
		c. Guru memberikan evaluasi dengan media <i>quizizz</i> .							
		d. Guru memanfaatkan waktu luang belajar menguasai media pembelajaran <i>quizizz</i> .							
		e. Memotivasi guru menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> secara berkelanjutan							
3.	Kemampuan profesional	a. Siswa mampu memahami materi dengan baik yang diajarkan guru							
		b. Guru mampu mengaitkan materi dengan media <i>quizizz</i>							
		c. Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi							
		d. Guru memberikan tugas dengan menggunakan media <i>quizizz</i>							
4.	Kemampuan Sosial	a. Guru mampu berkomunikasi dengan baik dengan siswa							
		b. Guru mampu menciptakan suasana yang belajar yang nyaman.							

Observer

(Nur Imam Mahdi M)

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban bapak/ ibu guru akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Mashuri Adsan, S.Ag.
NIP 197112112008011005
Hari/Tanggal : 03 Juni 2024
Jabatan : Kepala SMAN 3 Pangkep

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang keterampilan guru dalam menggunakan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Kepsek : Hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi lebih baik dari sebelum menggunakan media *quizizz* yang dapat dilihat dari hasil ujian yang nilainya mencapai standar KKM.

Peneliti : Faktor apa saja menjadi pendukung penggunaan media *quizizz* pada peserta didik di SMAN 3 Pangkep?

Kepsek : Faktor pendukung penggunaan media *quizizz* adalah guru yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar yang mampu memanfaatkan digital dengan baik dengan cara menggunakan dalam hal pembelajaran.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan media *quizizz* pada peserta didik di SMAN 3 Pangkep?

Kepsek : Adapun kendala yang dialami peserta didik pada saat menggunakan media quizizz yaitu jaringan yang kurang memadai yang menyebabkan media quizizz tidak terlaksana dengan baik pada saat pembelajaran.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban bapak ibu guru akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Hj. Asinong, S.E
 NIP 196509291992032014
 Hari/Tanggal : 03 Juni 2024
 Jabatan : Guru Mapel

C. PEDOMAN WAWANCARA

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
3. Penilaian pembelajaran menggunakan media *quizizz*.
4. Hambatan pembelajaran menggunakan media *quizizz*.

D. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana kesiapan anda dalam menerapkan pembelajaran berbasis *quizizz* ?

Guru : Media *quizizz* merupakan hal yang awam bagi saya. Saya terbiasa menggunakan media power point tetapi setelah beberapa kali menggunakan media *quizizz* saya pikir bisa menjadi opsi saya dan siap selalu menggunakan media *quizizz* pada saat pembelajaran jika memang siswa lebih gemar belajar.

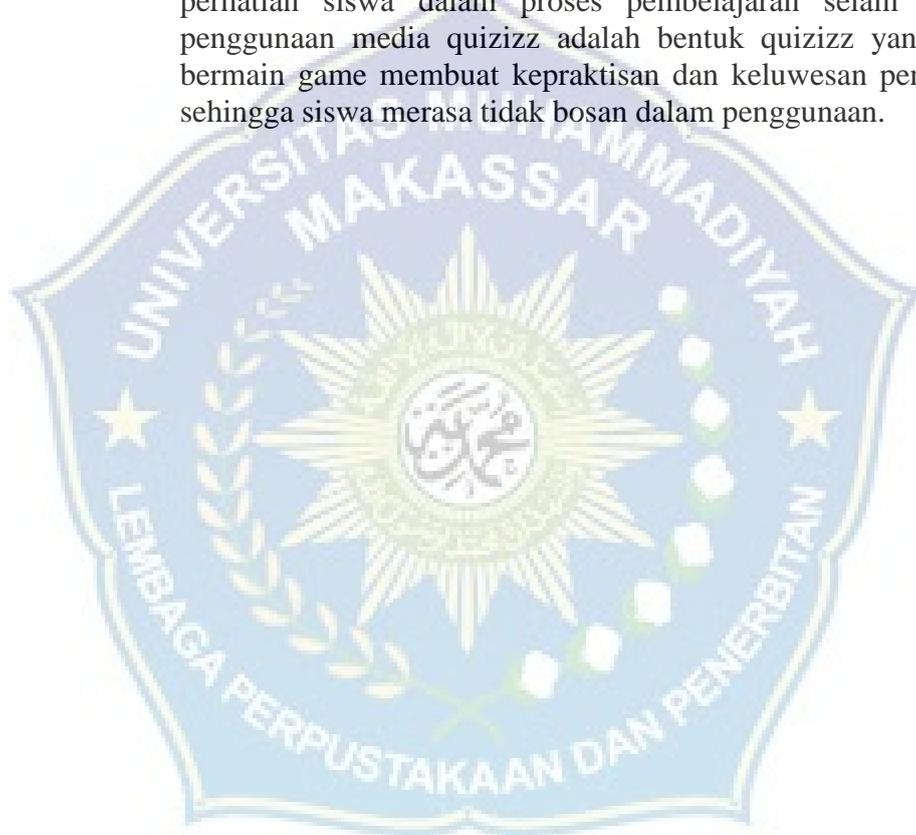
Peneliti : Bagaimana pendapat anda dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz* ?

- Guru** : Menurut saya media quizizz sangat menarik karena mempunyai kepraktisan dan keluwesan penggunaan sehingga siswa merasa tidak bosan dalam penggunaan karena memiliki banyak fitur menarik. Siswa juga merasa bisa belajar mandiri sehingga cocok untuk kelompok besar maupun kelompok kecil.
- Peneliti** : Sebutkan langkah-langkah apa saja yang anda ambil dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz*?
- Guru** : Langkah pertama yang saya lakukan ialah mencermati dan memilih bahan untuk materi pelajaran yang akan digunakan di media *quizizz* yang kedua setelah itu menyiapkan soal-soal yang menarik dengan menggunakan fitur yang disediakan di media *quizizz* agar lebih menarik pada saat peserta didik mengerjakannya
- Peneliti** : Bagaimana minat siswa terhadap materi ekosistem yang anda ajarkan dengan media *quizizz*?
- Guru** : Siswa sangat antusias terhadap materi pembelajaran yang menggunakan media *quizizz* karena mempunyai tampilan yang menarik dan tidak membosankan dan memiliki fitur yang banyak yang membuat seperti bermain
- Peneliti** : Apakah prestasi siswa meningkat dengan penerapan media berbasis *quizizz*
- Guru** : Menurut saya prestasi siswa meningkat lebih baik dari pada sebelum menggunakan media *quizizz* karena jika siswa tidak diperkenalkan hal baru dan hanya mengandalkan media atau pun pembelajaran yang hanya itu-itu saja maka siswa akan terlihat bosan dan tidak giat belajar
- Peneliti** : Apa saja hambatan yang anda hadapi di dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *quizizz*?
- Guru** : Kendala keterbatasan keterampilan penggunaan media *quizizz* merupakan media pembelajaran yang masih awam bagi kebanyakan guru, mereka belum memiliki kompetensi yang baik dalam mengoperasikan media pembelajaran *quizizz*. Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan kendala yang dihadapi secara umum, hal ini berkaitan dengan hambatan teknis dan kekurangan pendukung, seperti guru harus memiliki akun premium jika ingin menggunakan lebih banyak fitur yang menarik, dan dalam penggunaan media *quizizz* membutuhkan akses jaringan internet yang baik untuk mengakses fitur yang lebih baik
- Peneliti** : Bagaimana cara mengatasi hambatan di dalam proses pembelajaran dalam menerapkan media?

Guru : Sebuah hambatan dapat diatasi dengan meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dengan cara ikut serta dalam pelatihan, keterbatasan sarana dan prasarana dapat diatasi dengan membentuk lembaga khusus independen yang bertugas dalam mengawasi pengadaan prasarana sekolah, adapaun akun premium dapat digunakan dengan cara membeli paket versi pro, dan masalah jaringan yang tidak stabil dapat dilakukan dengan menggunakan wifi atau sumber internet yang tersedia

Peneliti : Bagaimana kesan anda terhadap media pembelajaran berbasis quizizz?

Guru : Menurut saya media quizizz dapat memudahkan dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran selain itu juga penggunaan media quizizz adalah bentuk quizizz yang seperti bermain game membuat kepraktisan dan keluwesan penggunaan sehingga siswa merasa tidak bosan dalam penggunaan.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Muhammad Algifari

Hari/Tanggal : 04 Juni 2024

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Penggunaan media *quizizz* yang digunakan oleh guru saya pada saat pembelajaran berlangsung membuat saya dan teman yang lainnya suka karena menarik dan tidak membosankan gampang dipahami dan tidak bikin kepala pusing. Adanya media *quizizz* seperti kita bermain game karena fitur yang terdapat di *quizizz* sangat menarik yang membuat kita juga lebih tertantang.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Menurut saya pribadi yang menjadi kendala pada saat menggunakan media *quizizz* terkadang jaringan kurang mendukung yang membuat pengerjaan *quiz* menjadi terhambat.

Peneliti : Apakah kamu menemukan kesulitan dalam menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi?

Peserta didik : sebenarnya tidak ada kesulitan karena media *quizizz* sangat mudah dipahami dan dipelajari ditambah lagi guru sebelum memulai menggunakan media *quizizz* dijelaskan

cara penggunaan media tersebut.

Peneliti : Apakah cara belajar ekonomi yang kamu rasakan dengan menggunakan media *quizizz* berubah dengan menurut biasanya?

Peserta didik : ya berubah karena sebelumnya saya agak merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berpacu pada buku atau power point dan setelah guru menggunakan media *quizizz* tersebut kepada saya dan lainnya, kami merasa senang dan lebih tertantang untuk belajar karena pembelajarannya tidak membosankan dan pengerjaan *quizizz* lebih menarik.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Hasdiyanto

Hari/Tanggal : 04 Juni 2024

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Menurut saya penggunaan media *quizizz* sangat bagus dalam proses pembelajaran karena akan mempermudah menguasai materi pelajaran yang membuat minat dan motivasi saya semakin baik.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Menurut saya pribadi yang menjadi kendala pada saat menggunakan media *quizizz* karena saya kurang paham bagaimana cara menggunakan media *quizizz* tersebut dan terkadang jaringan kurang mendukung yang membuat pengerjaan *quiz* menjadi terhambat dan tertinggal dengan yang lainnya.

Peneliti : Apakah kamu menemukan kesulitan dalam menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi?

Peserta didik : untuk kesulitan agak sedikit sulit karena saya masih kurang paham penggunaan tetapi saya dibimbing dan darahkan oleh guru yang membuat saya sudah bisa menggunakan media *quizizz* yang akhirnya saya tidak tertinggal lagi.

Peneliti : Apakah cara belajar ekonomi yang kamu rasakan dengan menggunakan media *quizizz* berubah dengan menurut biasanya?

Peserta didik : ya berubah karena penggunaan media *quizizz* ternyata sanagat menarik dibandingkan dengan hanya menggunakan buku saja yang membua saya agak sedikit bosan.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Iskaharul hasan

Hari/Tanggal : 04 Juni 2024

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : dapat menumbuhkan motivasi belajar saya sehingga meningkatkan hasil belajar karena saya semangat untuk belajar jika pembelajaran digunakan dengan hal baru seperti media pembelajaran *quizizz*.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Menurut saya pribadi yang menjadi kendala pada saat menggunakan media *quizizz* terkadang jaringan kurang mendukung yang membuat pengerjaan quiz menjadi terhambat.

Peneliti : Apakah kamu menemukan kesulitan dalam menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi?

Peserta didik : agak sedikit kesulitan tapi guru tidak pernah berhenti untuk membimbing dan mengarahkan agar lebih paham akan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi.

Peneliti : Apakah cara belajar ekonomi yang kamu rasakan dengan menggunakan media *quizizz* berubah dengan menurut

biasanya?

Peserta didik : ya berubah karena sebelumnya saya agak merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya berpacu pada buku atau power point yang mengakibatkan pembelajaran kurang menarik. Ada baiknya pembelajaran digunakan dengan menarik agar kami semua siswa dapat lebih mudah paham dengan mata pelajaran.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Fatmawati

Hari/Tanggal : 04 Juni 2024

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : dapat menumbuhkan minat saya untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media *quizizz* yang menarik bagi saya dapat menjadi rangsangan bagi saya dalam proses pembelajaran.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : menurut saya yang menjadi kendala dalam penggunaan media *quizizz* yaitu kurang paham tentang penggunaan media *quizizz*

Peneliti : Apakah kamu menemukan kesulitan dalam menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi?

Peserta didik : sedikit kesulitan tapi guru sebelum memulai menggunakan media *quizizz* dijelaskan cara penggunaan media tersebut yang membuat saya sangat mudah memahami.

Peneliti : Apakah cara belajar ekonomi yang kamu rasakan dengan

menggunakan media *quizizz* berubah dengan menurut biasanya?

Peserta didik : ya berubah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif yang membuat saya lebih giat lagi dalam belajar.



LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

A. PETUNJUK WAWANCARA

1. Sebelum anda menjawab daftar pertanyaan yang telah disiapkan terlebih dahulu isi identitas yang telah tersedia
2. Jawablah tes wawancara ini dengan jujur dan teliti karena jawaban yang diberikan akan membantu kelengkapan data yang penulis butuhkan

B. IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Pitri

Hari/Tanggal : 04 Juni 2024

C. DAFTAR PERTANYAAN

Peneliti : Bagaimana pendapat peserta didik tentang penggunaan media *quizizz* pada saat pembelajaran di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan efisien dan dapat mengetahui segala materi pembelajaran dengan mudah dan sesuai yang diinginkan oleh saya. Dan saya dapat mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang semakin pesat yang membuat saya tidak gaptek.

Peneliti : Faktor apa saja yang menjadi kendala penggunaan dalam media *quizizz* di di SMAN 3 Pangkep?

Peserta didik : Menurut saya pribadi yang menjadi kendala pada saat menggunakan media *quizizz* terkadang jaringan tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop.

Peneliti : Apakah kamu menemukan kesulitan dalam menggunakan media *quizizz* pada pembelajaran ekonomi?

Peserta didik : sedikit kesulitan tapi sekarang sudah tau tentang media *quizizz*.

Peneliti : Apakah cara belajar ekonomi yang kamu rasakan dengan

menggunakan media *quizizz* berubah dengan menurut biasanya?

Peserta didik : ya lumayan berubah karena pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.



LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN GURU

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPS (Ekonomi) dalam menerapkan media pembelajaran berbasis *quizizz*

Nama Sekolah : SMAN 3 PANGKEP
 Subjek : Guru
 Mata Pelajaran : IPS (Ekonomi)
 Kelas : X
 Observer : Nur Imam Mahdi M

Berilah tanda *check list* (✓) pada nilai sesuai dengan pengamatan anda dengan kriteria sebagai berikut :

- 4 : sangat baik
 3 : baik
 2 : cukup
 1 : Kurang

No	Indikator	Aspek yang diobservasi	Ket		Nilai			
			Ya	Tidak	1	2	3	4
1.	Kemampuan keperibadian	a. Guru membuka proses pembelajaran dengan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa, dan memusatkan perhatian)	✓				✓	
		b. Guru mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar	✓				✓	

2.	Kemampuan Pedagogik	a. Guru menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> sesuai kompetensi dasar	✓					✓
		b. Guru memberi kuis untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa	✓				✓	
		c. Guru memberikan evaluasi dengan media <i>quizizz</i>	✓				✓	
		d. Guru memanfaatkan waktu luang belajar menguasai media pembelajaran <i>quizizz</i>	✓				✓	
		e. Memotivasi guru menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> secara berkelanjutan	✓			✓		
3.	Kemampuan profesional	a. Siswa memahami materi dengan baik yang diajarkan guru	✓					✓
		b. Guru mengaitkan materi dengan media <i>quizizz</i>	✓				✓	
		c. Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi	✓					✓
		d. Guru memberikan tugas dengan menggunakan media <i>quizizz</i>	✓				✓	
4.	Kemampuan Sosial	a. Guru mampu berkomunikasi dengan baik dengan siswa	✓					✓
		b. Guru menciptakan suasana yang belajar yang nyaman.	✓					✓

Observer

(Nur Imam Mahdi M)

DOKUMENTASI PENELITIAN DI SMAN 3 PANGKEP

Gambar 1. Wawancara dengan Guru IPS



Gambar 2. Wawancara Dengan Kepala SMAN 3 Pangkep



Gambar 3. Observasi kelas dengan menggunakan Media Quizizz



Gambar 4. Proses Pembelajaran Media Quizizz



Gambar 5. Wawancara Peserta Didik



Gambar 6. Wawancara Peserta Didik



Gambar 7. Wawancara Peserta Didik

BAB I Nur Imam Mahdi Mashuri - 105311104919

ORIGINALITY REPORT

6%	6%	2%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	text-id.123dok.com Internet Source		2%
2	jutif.if.unsoed.ac.id Internet Source		2%
3	id.scribd.com Internet Source		2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

Exclude bibliography



BAB II Nur Imam Mahdi Mashuri - 105311104919

ORIGINALITY REPORT

23%	23%	10%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	edukatif.org Internet Source	5%
2	vdocument.in Internet Source	4%
3	docplayer.info Internet Source	3%
4	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
5	journal.arthamaramedia.co.id Internet Source	2%
6	indrifatmasari01.wordpress.com Internet Source	2%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
8	digilib.unimed.ac.id Internet Source	2%



BAB III Nur Imam Mahdi Mashuri - 105311104919

ORIGINALITY REPORT

8%	8%	5%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	2%
2	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
4	ppskr.blogspot.com Internet Source	2%
5	www.307bwassoc.org Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB IV Nur Imam Mahdi Mashuri - 105311104919

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	2%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	6%
2	repository.iainpare.ac.id Internet Source	2%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB V Nur Imam Mahdi Mashuri - 105311104919

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.upi.edu
Internet Source



5%

Exclude quotes On Exclude matches < 2
Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP



Nur Imam Mahdi Mashuri. Dilahirkan di Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan pada tanggal 19 Oktober 2000. Anak pertama dari 6 bersaudara, dari pasangan Mashuri Adsan dan Muriati. Penulis masuk Taman kanak-kanak Aisyah Mattoangin tahun 2006 sekolah dasar di SD 34 Lokkasaile. Tamat tahun 2012, pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Pangkep tamat tahun 2015. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Pangkep dan tamat pada tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018), penulis Memasuki salah satu balai latihan kerja yang berada di Kabupaten Maros selama 5 Bulan. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan.

