



Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Peserta Didik Kinestetik di Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Tahun Ajaran 2022/2023

Wildan Ghufron^{1*}, Asep Purwo Yudi Utomo², Martina Puspita Rakhmi³, Sab'ah Ashfiya Adiratna Salim Putri⁴, Iwan Hardi Saputro⁵, Durratus Sa'diyah⁶, Meilia⁷

¹⁻⁵ Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶SDN Ngijo 01 Semarang, Indonesia

⁷TK Bina Amal Semarang, Indonesia

ppg.wildanghufron80@program.belajar.id^{1*}, aseppyu@mail.unnes.ac.id², martinapuspita@gmail.com³, martinapuspita@gmail.com⁴, iwanhardisaputro@mail.unnes.ac.id⁵, durratussadiyah05@guru.sd.belajar.id⁶, ndower42@gmail.com⁷

Alamat: Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi penulis: ppg.wildanghufron80@program.belajar.id

Abstract: *Technology can be used to find solutions to learning problems. The learning problems encountered were students who were active at SMPN 2 Sewon on descriptive text material. Teachers need to know the characteristics of students to solve problems. One of the uses of technology to overcome this problem is by looking for the characteristics of students and the results of using the quizizz application in learning descriptive text in class VII E SMPN 2 Sewon. The aims are (a) to find out the characteristics of students and (b) to find out the learning outcomes with the Quizizz application. This study uses a quantitative descriptive method as well as observation and interview techniques, and notes to find data. The results of the data were processed and analyzed according to qualitative descriptive research. The results of the study found that the characteristics of students have a kinesthetic learning style. In addition, it was concluded that the use of the Quizizz application could have a major effect on learning descriptive text in class VII E of SMPN 2 Sewon. The average value reaches 95 when using the quizizz application with a kinesthetic learning style approach.*

Keywords: *learning, quizizz, kinesthetic, descriptive text, technology*

Abstrak: Teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari solusi permasalahan belajar. Masalah belajar yang ditemui adalah peserta didik yang aktif di SMPN 2 Sewon pada materi teks deskripsi. Guru perlu mengetahui karakteristik siswa untuk mengatasi masalah. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk mengatasi masalah tersebut dengan mencari bagaimana karakteristik siswa dan hasil penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII E SMPN 2 Sewon. Tujuannya adalah (a) mengetahui bagaimana karakteristik siswa dan (b) mengetahui hasil pembelajaran dengan aplikasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif serta teknik observasi dan wawancara, serta catat untuk menemukan data. Hasil data diolah dan dianalisis sesuai penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ditemukan bahwa karakteristik siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Selain itu disimpulkan penggunaan aplikasi Quizizz dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran teks deskripsi di kelas VII E SMPN 2 Sewon. Nilai rata-rata mencapai 95 saat menggunakan aplikasi quizizz dengan pendekatan gaya belajar kinestetik.

Kata Kunci: pembelajaran, quizizz, kinestetik, teks deskripsi, teknologi

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan seperangkat alat yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan umat manusia. Selama berabad-abad, manusia belajar mengembangkan berbagai teknologi untuk mempermudah urusan hidupnya. Hingga pada abad ke-21 ini, perkembangan teknologi berjalan sangat pesat. Kemajuan teknologi sekarang telah sangat melampaui kemampuan teknologi manusia terdahulu. Hal ini berpengaruh kepada seluruh cara kerja kehidupan manusia modern. Efek dari kemajuan teknologi di abad 21 telah dimanfaatkan oleh manusia.

Received Juli 15, 2024; Revised Juli 29, 2024; Accepted Agustus 13, 2024; Online available Agustus 15, 2024

Berbagai bidang kehidupan manusia dapat berkembang sesuai kemajuan zaman. Hal ini karena teknologi ikut disertakan dalam setiap bidang kehidupan. Manusia perlu berkolaborasi dan beradaptasi atas perkembangan teknologi tersebut.

Salah satu bidang kehidupan yang terpengaruh perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan di masa lalu hanya sebatas pengajaran berbagai ilmu yang ada di dunia. Namun berkat kemajuan teknologi, sekarang proses pendidikan sudah tidak bisa dipisahkan lagi dengan teknologi. Proses pendidikan atau pengajaran dikenal sebagai proses membimbing seorang anak agar mempunyai ilmu tentang kehidupan. Melalui proses pengajaran tersebut, teknologi yang menarik banyak diterapkan atau menjadi bahan/media penyampaian materi. Selain itu teknologi juga membantu komponen di bidang pendidikan lain. Komponen pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar. Menurut Ramadhani, dkk. (dalam Sapitri 2022), komponen pembelajaran memiliki beberapa poin, yakni kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media serta evaluasi pembelajaran. Acap kali kegiatan mengajar seorang guru menggunakan teknologi sebagai pendukung dalam sistem pengajarannya. Namun jika ditelaah, pemanfaatan teknologi tersebut dapat disesuaikan dengan permasalahan yang ditemui dalam kelas.

Dalam hal ini, penulis yang merupakan pengajar di SMP Negeri 2 Sewon menemui permasalahan dalam proses mengajar. Masalah yang ditemui adalah ditemukannya kecenderungan siswa aktif di kelas VII E. Jika dihubungkan dalam materi Bahasa Indonesia, hasil belajar siswa sangat rendah jika dibandingkan dengan kelas lain di jenjang yang sama. Kecenderungan aktif tersebut telah dikonfirmasi melalui hasil observasi dari berbagai guru yang mengajar maupun dari hasil profiling saat pendaftaran siswa baru. Sehingga penulis perlu memanfaatkan teknologi dalam pengajaran di kelas. Jika mengutip PP No. 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1, maka proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka permasalahan tersebut perlu segera dicari solusinya. Hal ini sudah menjadi kewajiban, Guru harus memiliki peran: memperbaiki proses belajar para siswa (Utomo, dkk., 2022). Siswa sebagai komponen pembelajaran disini harus disesuaikan dengan komponen-komponen lainnya. Belum diketahui gaya belajar dari kelas yang cukup homogen ini, karena keseluruhan siswanya sangat aktif (hiperaktif). Selain itu, kita perlu mengetahui minat belajar siswa. Minat adalah rasa suka atau ketertarikan individu terhadap suatu hal tertentu (Hasna, 2022).

Dari permasalahan tersebut, maka penulis mencoba menghubungkan/memanfaatkan teknologi untuk mengatasi masalah. Teknologi yang akan digunakan adalah aplikasi Quizizz, yang merupakan salah satu aplikasi kuis pembelajaran yang ada di internet. Sedangkan materi yang dipilih adalah materi teks deskripsi yang merupakan materi awal di jenjang kelas VII Kurikulum Merdeka. Atas dasar permasalahan yang sudah dijabarkan tersebut, maka penulis akan membahas topik masalah bagaimana penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran teks deskripsi di kelas VII E SMPN 2 Sewon? Tujuannya adalah mengetahui bagaimana karakteristik siswa dan mengetahui hasil pembelajaran teks deskripsi dengan aplikasi Quizizz.

Hasil penelitian lain yang telah mengkaji penggunaan aplikasi quizizz pada pembelajaran adalah penelitian milik Jati (2020), Nisa dkk. (2022), Wijayanti & Kurniawan (2021), serta Citra & Rosi 2020. Dari hasil penelitian-penelitian tersebut diperoleh berbagai manfaat yang bisa diambil dengan menggunakan media Quizizz. Media kuis berupa Quizizz biasanya digunakan sebagai alat asesmen. Asesmen yang menggunakan Quizizz jauh lebih menyenangkan. Kesimpulan dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut mendapatkan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian serupa yang telah mengkaji teks deskripsi dalam pembelajaran diantaranya milik Sumiaty (2022), Rahmadani (2022), Selvia (2022), Fauziah (2022), Trikandi dkk. (2022), serta Fayyadh dkk. (2022). Penelitian-penelitian ini mengkaji bagaimana meningkatkan hasil/motivasi belajar dalam mempelajari materi teks deskripsi. Masalah yang ditemukan didominasi pada pembelajaran menulis, berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yang mengkaji pembelajaran secara umum atau teoritis. Perbedaan-perbedaan masalah tersebut memiliki beragam solusi yang berbeda pula. Maka dari itu penulis mencoba menerapkan solusi yang dipilih yakni menggunakan aplikasi Quizizz.

Berikut adalah beberapa kajian pustaka yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Quizizz merupakan salah satu aplikasi kuis. Aplikasi kuis umumnya memiliki fitur untuk menguji tingkat pemahaman seseorang secara interaktif. Sedangkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran akan sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan/tujuan belajar (Utomo & Yulianti, 2017). Media belajar Quizizz sangat mudah diakses dengan internet dan memiliki banyak contoh soal tentang pembelajaran. Aplikasi Quizizz mulai banyak digunakan pada saat pandemic, dan pembelajaran *online* diadakan. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar (Jati, 2020). Oleh sebab itu banyak guru yang menggunakannya sebagai alternatif dalam melakukan asesmen. Hal ini karena asesmen yang dilakukan dengan Quizizz akan lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Seperti apa yang dikatakan oleh Purba (2019) mengenai

pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa.

Teks deskripsi menurut Septiawan Santana K. (dalam Syukiady, 2022) ialah penggunaan kata-kata untuk mengekspresikan sebuah pengalaman di mana pendengar atau pembaca dapat merasakan pengalaman seperti saat pengalaman itu terjadi (melihat, mendengar, merasakan tiap bau dan sentuhan tatkala pancaindra dilibatkan). Penggunaan pancaindra tersebut disesuaikan dengan objek yang hendak digambarkan secara nyata. Sedangkan menurut Mahsun (2012) teks deskripsi adalah gambaran suatu objek benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya dan gambaran yang dipaparkan hendaklah spesifik menjadi ciri keberadaan objek yang digambarkan. Tak berbeda dengan pendapat dari Priyatni (dalam Ningsih, 2022) mengatakan bahwa teks deskripsi merupakan teks yang memaparkan suatu objek/hal/keadaan secara rinci sehingga pembaca seolah-olah mendengar, melihat atau merasakan hal yang dipaparkan. Teks deskripsi bertujuan menjelaskan pengalaman yang berhubungan dengan hasil pengamatan pancaindra, seperti bentuknya, suaranya, rasanya, kelakuannya, atau gerak-geriknya.

Gaya belajar peserta didik sangat penting untuk diperhatikan. Dalam melakukan proses pembelajaran, gaya belajar dapat mempengaruhi proses dan hasil belajarnya. Gaya belajar dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu visual, auditif, kinestetik, serta reading & writing. Guru perlu mengembangkan sebuah system belajar yang mendukung gaya belajar murid. Seperti yang dikatakan Aini (2019) prinsip belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan gaya belajar yang terfasilitasi secara audio, visual, dan kinestetik. Setiap gaya belajar mendominasi cara belajar, pelajar visual belajar melalui sesuatu yang mereka lihat, auditorial belajar dengan cara mendengar dan kinestetik belajar dengan gerak, bekerja dan menyentuh (Rambe & Yarni, 2019).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah inklusi di Kabupaten Bantul. Sekolah inklusi sendiri adalah sekolah yang memfasilitasi anak berkebutuhan khusus untuk belajar di sekolah formal. Menurut Budyartati dkk. (dalam Wahyuni, 2021) menyatakan anak berkebutuhan khusus adalah anak yang secara signifikan (bermakna) mengalami kelainan (fisik, mental-intelektual, sosial, emosional) dalam proses pertumbuhan/perkembangannya dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya. Berdasarkan hal itu, maka mereka memerlukan pelayanan

pendidikan khusus. Selain sebagai sekolah inklusi, sekolah tersebut juga sebagai sekolah olahraga yang diizinkan untuk membuka kelas khusus olahraga (KKO) mulai tahun ajaran 2022/2023. Peserta didik yang diteliti atau menjadi populasi penelitian adalah peserta didik kelas VII E. Penelitian dilakukan saat pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi, berlangsung pada bulan Juni-Agustus 2022.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Mahsun (2012) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena kebahasaan yang diteliti. Hal ini karena dari data hasil belajar & observasi/wawancara yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk deskriptif dan kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu penelitian yang disajikan dalam bentuk naratif atau dideskripsikan melalui kata-kata terhadap objek yang diteliti. Jenis metode penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif berbentuk kata-kata ditulis atau diucapkan bersumber dari orang-orang dan perilaku yang bisa diamati menurut Suhar Saputra (dalam Yanto dan Nurzaman, 2022). Sudaryanto (2015) menulis bahwa metode adalah cara yang harus dilaksanakan, sedangkan teknik adalah cara melakukan metode. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan catat. Dalam hal penelitian ini penulis mengamati keaktifan yang dilakukan peserta didik di kelas dan melakukan wawancara dengan berbagai pihak. Serta mencatat hasil pembelajaran teks deskripsi di kelas. Peran peneliti di sini sangat penting dalam menghadapi peserta didik aktif. Penguasaan objek penelitian, yakni siswa akan berpengaruh besar. Sesuai dengan pendapat (Moleong, 2018) bahwa karakteristik penelitian kualitatif tidak terlepas dari observasi partisipasi, karena peran peneliti menentukan skenario penelitian secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan proses penelitian dan mendapatkan data yang diperlukan. Berikut ini adalah hasil dari data yang telah penulis analisis. Pembahasan pada bagian ini akan dijabarkan secara runtut, yakni karakteristik siswa dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon. Berikut adalah hasil dan pembahasannya.

Karakteristik Siswa Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon

Peserta didik memiliki keunikannya masing-masing. Terlebih pada suatu sampel kelas, tentunya di dalam satu kelas tersebut memiliki karakter yang beragam. Berdasarkan hasil observasi secara langsung yang dilakukan di dalam kelas selama kurang lebih satu bulan. Hasil ini juga penulis bandingkan dengan data di kelas lain yang diampu. Selain itu penulis juga telah

mewawancarai berbagai pihak diantaranya guru mata pelajaran lain, guru bimbingan konseling kelas tersebut, serta kepala sekolah SMPN 2 Sewon.

Diketahui bahwa jumlah peserta berjumlah 32 anak. Berbeda dengan kelas-kelas di jenjang kelas VII, yakni 30 anak saja. Hal ini disebabkan karena kelas VII E merupakan kelas khusus olahraga (KKO). Kelas KKO adalah kelas yang dikhususkan bagi anak yang berprestasi dibidang olahraga. Sehingga dapat dipastikan karakter siswa di kelas tersebut memiliki satu kesamaan dalam hal olahraga. Kelas ini memiliki kekhususan lain yakni pembelajaran dilakukan atau dimulai ketika pukul 09.00 WIB. Hal ini karena waktu di pagi hari dimanfaatkan sebagai sesi latihan setiap peserta didik untuk mengasah prestasinya di bidang olahraga. Kegiatan tersebut berimbas pada jam mata pelajaran tertentu yang dikurangi, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Di mana harusnya tersedia 5 jam pelajaran, menjadi 4 jam pelajaran saja. Selain itu diketahui karakter siswa yang juga menjadi atlet berpengaruh ke gaya belajar mereka.

Gaya belajar yang dimiliki seluruh siswa tersebut dapat dipastikan merupakan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang membutuhkan banyak gerakan ketika belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik kelas tersebut yang terbiasa berada di lapangan. Kegiatan rutin mereka sebagai atlet, membawa pengaruh dalam proses pembelajaran di kelas. Di mana mereka cenderung sangat aktif walaupun di dalam kelas. Suasana atau lingkungan belajar yang terjadi pun cenderung berisik dan gaduh. Saat dilakukan gaya belajar lain seperti audiovisual, visual, atau audio, diperoleh hasil yang kurang memuaskan, di mana siswa cenderung gaduh dan tak menyimak pembelajaran. Diperlukan perhatian dan kinerja ekstra bagi guru pengampu mata pelajaran di kelas. Kondisi ini diperkuat oleh tanggapan serupa dari hasil wawancara kepada guru lain serta kepala sekolah.

Kepala sekolah serta beberapa guru juga memastikan karakter anak di kelas ini melalui pendapat orang tua peserta didik. Menurut orang tua peserta didik tersebut, saat pendaftaran di kelas KKO ataupun saat pertemuan wali murid, dinyatakan bahwa karakter anak-anak mereka sangat aktif dan tidak bisa diam. Keaktifan dapat berupa tindakan maupun ucapan yang membuat gaduh kondisi kelas saat pembelajaran atau di luar pembelajaran. Contoh keaktifannya diantaranya adalah keluar masuk kelas berlebihan, tidak duduk di tempat duduknya, sering berjalan-jalan di kelas, berbicara sendiri, berteriak, tidak bisa duduk diam, ramai, dan lain-lain. Kondisi ini coba dimaklumi karena mereka seorang atlet dan berprestasi di bidang olahraga. Namun perlu penanganan khusus agar dapat berprestasi di bidang akademik juga. Kelas KKO dikenal dengan kelas atlit, maka tak bisa dipisahkan dengan pembagian gender di dalam kelas. Berikut rincian jumlah gender di kelas tersebut.

Tabel 1. Data jenis kelamin peserta didik kelas VII E SMPN 2 Sewon

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	26 orang
Perempuan	6 orang

Dari data tersebut, diketahui bahwa jumlah peserta didik di kelas tersebut didominasi oleh laki-laki, yakni sebanyak 26 anak. Lalu peserta didik perempuan berjumlah sebanyak 6 orang saja. Namun perbedaan keaktifan di kelas tidak terlalu dominan karena peserta didik perempuan juga seorang atlet. Maka mereka juga cenderung aktif sama dengan peserta didik laki-laki.

Hasil Belajar Siswa Kelas VII E SMP Negeri 2 Sewon Materi Teks Deskripsi Dengan Aplikasi Quizizz

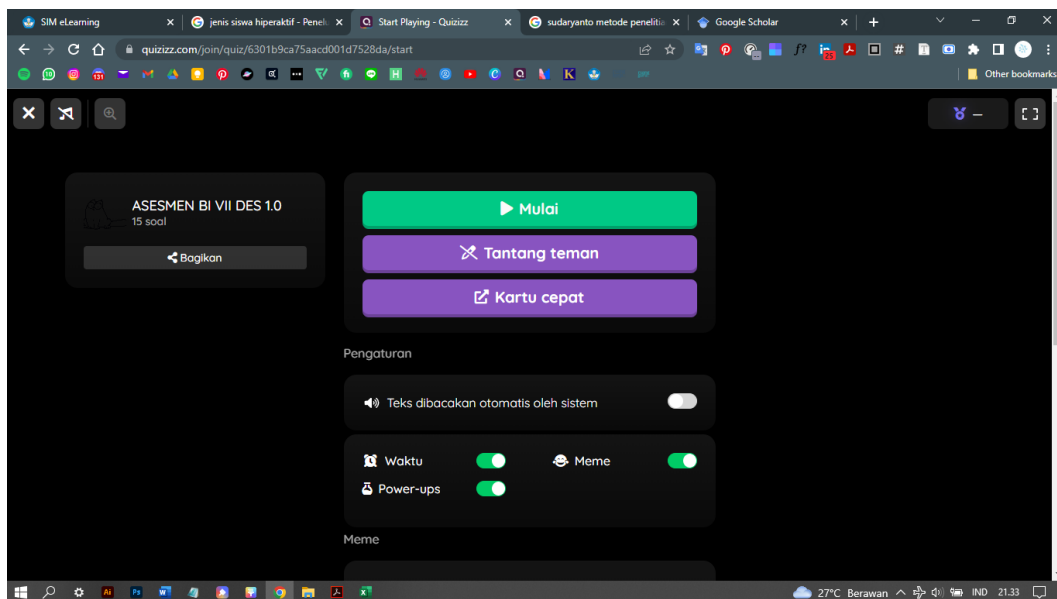
Setelah sebelumnya peneliti menerapkan pembelajaran yang menggunakan gaya belajar audiovisual/visual/audio. Didapatkan hasil pembelajaran yang kurang memuaskan pada metode yang menerapkan gaya belajar non kinestetik. Berikut adalah daftar nilai tersebut jika dibandingkan dengan metode kinestetik.

Tabel 2. Data perbandingan nilai teks deskripsi peserta didik kelas VII E SMPN 2 Sewon

NO	NAMA	AUDIOVISUAL L P4	VISUAL L P6	AUDIO P9	KINESTETIK (QUIZZ) P10
1	ABK	65	75	80	95
2	ABE	45	100	60	95
3	ARNP	75	75	70	100
4	AF	75	75	60	95
5	AZ	65	75	80	95
6	DFA	65	75	80	95
7	DRM	75	75	50	85
8	DMA	75	75	70	100
9	EONR	55	90	70	90
10	FDM	50	60	50	100
11	GR	75	75	80	75
12	HKA	65	75	85	100
13	HNZ	75	80	80	100
14	JHS	60	75	80	90
15	KDPM	65	70	80	100
16	KSU	85	75	60	100
17	KPS	75	75	90	90
18	MB	55	70	60	100
19	MABM	55	75	90	100

20	MFFI	85	90	85	85
21	MGAN	65	60	50	80
22	MKS	85	95	100	85
23	RSAW	65	90	50	100
25	RPA	65	65	50	100
26	RPAA	65	75	80	75
27	RP	75	90	60	100
28	SMH	85	75	50	100
29	SR	65	10	90	75
30	TAN	65	85	90	100
31	WDA	75	95	60	100
32	ZSW	65	75	70	95

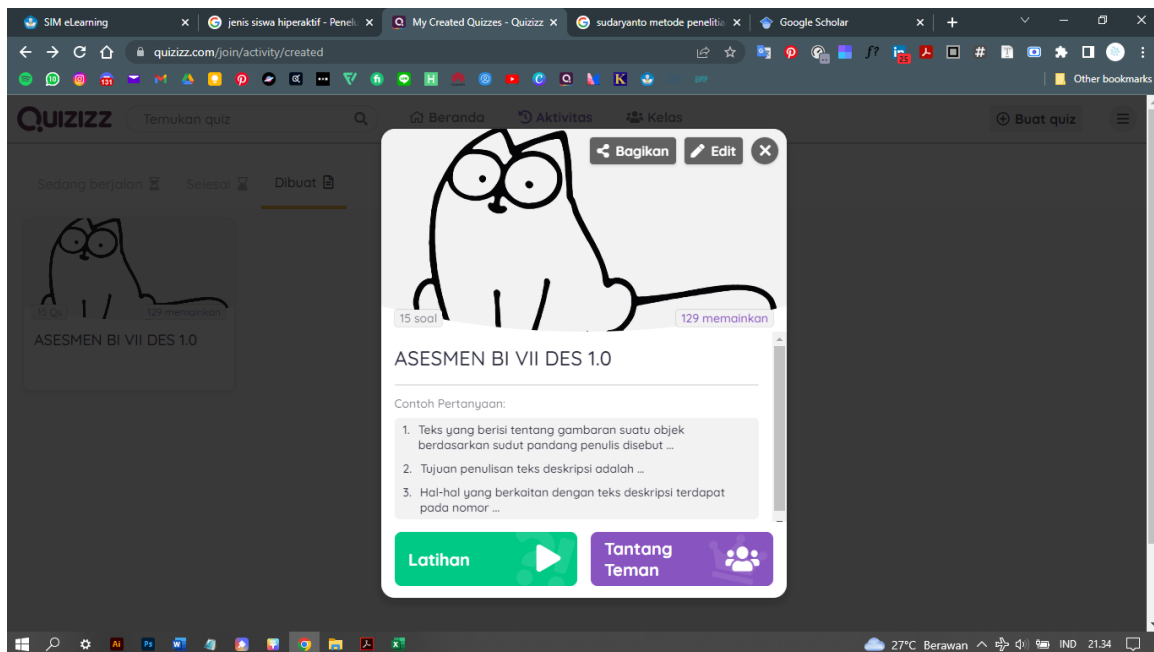
Seperti yang terlihat dimana persentase nilai cukup rendah dan beberapa siswa harus mengalami remedial. Padahal hal tersebut tidak terlalu berpengaruh di beberapa kelas lain. Penyebab utamanya adalah heterogen peserta didik di kelas VII E sangat tinggi dan keaktifan yang mengganggu pembelajaran. Namun setelah menerapkan model dan metode yang mendukung gaya belajar kinestetik hasilnya dapat berubah. Tata cara pembelajaran yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan aplikasi quizizz. Namun karena setiap siswa tidak diperbolehkan membawa ponsel di jenjang SMP, dilakukan modifikasi. Modifikasi yang digunakan yakni siswa menjawab secara langsung kuis yang ditampilkan melalui proyektor. Namun dengan teknik Gerakan yang berbeda untuk setiap pilihan jawaban. Sehingga ketika menjawab, siswa akan ikut bergerak sesuai jawabannya.



Gambar 1. Aplikasi Quizizz

Rasa motivasi dan bersaing yang ada pada siswa KKO sangat tinggi, sehingga hal ini semakin menambah semangat siswa dalam jalannya asesmen. Peserta didik dapat mengetahui jawabannya serta total yang akan diperoleh. Dengan begitu mereka akan sangat gembira saat nilainya baik dan terus berusaha jika salah menjawab. Berikut ini adalah perbandingan tabel daftar nilai pada materi teks deskripsi.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata nilai siswa lebih tinggi saat menggunakan aplikasi quizizz dengan pendekatan gaya belajar kinestetik. Dimana rata-ratanya hampir 95 poin. Sedangkan pada gaya belajar lainnya, penilaian kurang maksimal karena metode yang digunakan kurang interaktif bagi siswa kinestetik. Aplikasi Quizizz yang interaktif dan disertai fitur nilai seperti *game* membuat peserta didik fokus terhadap pembelajaran. Fitur yang ada pada aplikasi Quizizz tidak terdapat pada teknik asesmen konvensional. Ini adalah manfaat teknologi yang positif di dunia Pendidikan. Penampilan atau tema di dalamnya juga bervariasi sehingga menarik siswa berinteraksi. Berikut adalah tampilan dari aplikasi Quizizz yang digunakan sebagai asesmen dalam materi deskripsi di SMPN 2 Sewon.



Gambar 2. Asesmen Teks Deskripsi Quizizz

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang sangat berarti. Diketahui bahwa karakteristik peserta didik di kelas VII E SMPN 2 Sewon merupakan siswa yang menyukai olahraga karena seorang atlet. Gaya belajar mereka heterogeny dan dominan pada gaya kinestetik. Lalu dari hasil belajar yang diperoleh pembelajaran menggunakan pendekatan kinestetik dengan aplikasi Quizizz berhasil meningkatkan persentase nilai sebanyak 95 persen. Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran kinestetik.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur selalu dipanjatkan kepada Allah Swt., yang telah memberikan kemudahan dan petunjuk jalan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ini. Pada kesempatan ini, saya selaku penulis izin menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat membantu, mengarahkan, serta mendorong penulis menyelesaikan artikel jurnal ini. Oleh karena itu izinkan penulis menyampaikan terima kasih kepada Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd. selaku dosen yang membimbing saya. Selanjutnya rasa terima kasih kepada seluruh dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu tambahan pada program Pendidikan Profesi Guru. Terakhir, saya ucapkan terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa program Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Gelombang 1 tahun 2022 yang telah membantu dan memberikan semangat belajar kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Fauziah, F. (2022). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Deskripsi Melalui Pembelajaran dengan Media Mind Map pada Siswa Kelas VII E SMP 2 Kumai. *Anterior Jurnal*, 22(Special-1), 75-81.
- Fayyadh, C. N., Utami, S. R., & Marlina, N. L. (2022). Pengembangan Materi Ajar Tata Kalimat pada Teks Deskripsi dengan Pendekatan Kontekstual. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 86-96.

- Ghufron, W. (2022). Diambil kembali dari Quizizz: <https://quizizz.com/join/quiz/6301b9ca75aacd001d7528da/start?studentShare=true>
- Iswanto, W., Muzammil, A. R. U., & Syahrani, A. PEMBELAJARAN MENGANALISIS TEKS DESKRIPSI MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER PADA SISWA KELAS VII SMP SIVALIPUTTA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(1).
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan hasil belajar PPKn melalui pembelajaran online berbasis QUIZIZZ. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231-240.
- Mahsun. 2012. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, W. G., Helda, T., & Dwinitia, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Two Stay-Two Stray (Dua Tinggal-Dua Tamu) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP N 1 Batang Kapas. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 157-165.
- Nisa, K., Ardiyanti, R., Tiarni, R., & Sugesti, P. (2022, November). ANALISIS KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI STRUKTUR TEKS EKSPANASI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*
- 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), 29-39.
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama Islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182-186.
- Rahmah, N. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ONLINE BASED LEARNING PADA MATERI TEKS DESKRIPSI.
- Rambe, M. S., & Yarni, N. (2019). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa SMA Dian Andalas Padang. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 291-296.
- Sapitri, A. R., Pujiastuti, I., & Elfitra, L. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP PENGUASAAN EJAAN MATERI TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X MIPA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 4 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 27-36.
- Selvia, B. F., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Metode Show Not Tell Dan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas V Gugus 5 Desa Setiling. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 32-38.

- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sumiaty, S. (2022). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Deskripsi Melalui Penerapan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 1 Tapan Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*, 2(2), 85-92.
- Syukriady, D. (2022). UPAYA MENINGKATKAN ANTUSIAS DAN KINERJA BELAJAR BAHASA INDONESIA DALAM MATERI TEKS DESKRIPSI DI KELAS VII MTs YASPI SAMBUNG JAWA MAKASSAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(8), 2175-2194.
- Triyadi, S. (2022). *pembelajaran bahasa Indonesia materi teks deskripsi berbasis pendekatan MIKiR pada siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Utomo, A. P. Y., & Yulianti, U. H. (2017). Pengembangan media interaktif menyunting karangan bermuatan nilai-nilai karakter berbasis tik pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 48-55.
- Utomo, A. P. Y., Dianastiti, F. E., Saragih, D. K., & Suwandi, S. (2022). Analisis Kualitas Konten Evaluasi Pembelajaran Bahasa pada E-Learning di Perguruan Tinggi sebagai Media Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Sastra Indonesia*, 11(3), 227-236.
- Wahyuni, S., Mulyani, R. R., & Usman, C. I. (2021). Profil Kecerdasan Emosi Anak Berkebutuhan Khusus (Hiperaktif) Di Yayasan Tiji Salsabila Kota Padang. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 2(02), 15-27.
- Wijayanti, A., & Kurniawan, M. A. (2022, July). Peningkatan Semangat Belajar Kelas VIII dengan Media Quizizz di SMPN 13 Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* (Vol. 2, No. 1, pp. 531-536).
- Yanto, Y. B., & Nurzaman, B. (2022). KAJIAN SOSIOLINGUISTIK ALIH KODE DAN CAMPUR KODE PADA VIDEO PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI YANG DISAJIKAN DALAM MEDIA YOUTUBE. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 29-39.