

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZWHIZZER DALAM PEMBELAJARAN
SOSIOLOGI PADA PESERTA DIDIK
KELAS XI MAN 1 PONTIANAK**

**Nur Haliza¹, Nuraini Asriati², Hadi Wiyono³, Iwan Ramadhan⁴, Muhammad Nur
Imanulyaqin⁵**

Universitas Tanjungpura^{1,2,3,4,5}

e-mail: nurhalizaliza078@gmail.com¹, nuraini.asriati@fkip.untan.ac.id²,
hadipips@untan.ac.id³, iwan.ramadhan@untan.ac.id⁴,
muhammad.nur.imanulyaqin@fkip.untan.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran sosiologi pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak. Penelitian ini terfokus pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran sosiologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari seorang guru sosiologi yang mengajar di kelas XI H dan 4 orang peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer oleh pendidik melibatkan langkah-langkah seperti pemilihan materi, membuat kuis dengan aplikasi Quizwhizzer dan menyiapkan strategi perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer dimulai dengan penjelasan singkat mengenai materi terkait, memandu peserta didik untuk membuka dan memasukkan kode permainan pada aplikasi Quizwhizzer. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran sosiologi menunjukkan hasil yang baik, dilihat dari pencapaian 34 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, 29 di antaranya berhasil mencapai nilai ketuntasan. Kesimpulannya, penggunaan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran sosiologi pada kelas XI MAN 1 Pontianak berperan positif terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.
Kata Kunci: *Aplikasi Quizwhizzer, media pembelajaran, sosiologi*

ABSTRACT

This research aims to analyze the use of the Quizwhizzer application in sociology learning for class XI students at MAN 1 Pontianak. This research focuses on the planning process, implementation and learning outcomes of students who use the Quizwhizzer application in sociology learning. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews and documentation. The data source in this research consists of a sociology teacher who teaches in class XI H and 4 students. The data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show that the learning planning process using the Quizwhizzer application by educators involves steps such as selecting material, creating quizzes using the Quizwhizzer application and preparing learning planning strategies. Implementation of learning using the Quizwhizzer application begins with a brief explanation of the related material, guiding students to open and enter the game code in the Quizwhizzer application. The learning outcomes of students using the Quizwhizzer application in sociology learning show good results, seen from the achievements of 34 students who took part in the learning, 29 of whom succeeded in achieving completeness scores. In conclusion, the use of the Quizwhizzer

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

application in sociology learning in class XI MAN 1 Pontianak played a positive role on the learning process and student learning outcomes.

Keywords: Quizwhizzer application, learning media, sociology

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang mencerminkan kualitas pendidikan di suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah kebutuhan penting yang wajib dimiliki oleh semua orang (Maskar & Dewi, 2021). Selain itu, pendidikan merupakan suatu proses belajar yang bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu. Sangat penting bagi seseorang mempersiapkan diri untuk perkembangan zaman (Puspaningtyas, 2020). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang sengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan aspek religius dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang diperlukan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mariyani dan Alfansyur (dalam Ramadhan et al., 2022) menyebutkan bahwa pendidik memiliki peran dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran, serta model atau pendekatan yang digunakan pendidik, memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional, yang monoton dan tidak menarik dapat mengurangi minat siswa untuk belajar secara aktif. Akibatnya, tujuan pendidikan nasional akan sulit dicapai dengan optimal (Rehalat, 2016). Untuk menghindari proses pembelajaran yang monoton dan meningkatkan daya tarik belajar bagi peserta didik, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk setiap materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media yang menarik, proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, serta suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Wiyono et al., 2023). Pemilihan media pembelajaran juga sangat menentukan hasil belajar peserta didik, karena materi ajar yang disampaikan perlu didukung oleh adanya media pembelajaran yang selayaknya mampu memberikan pemahaman bagi peserta didik (Lestari et al., 2024).

Media pembelajaran merujuk pada sarana, baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik guna mendukung pemahaman materi secara lebih efektif dan efisien, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif (Ramadhan et al., 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Tujuan digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu untuk memperkuat serta melihat respons dari peserta didik. Dari respons yang telah diberikan oleh peserta didik tersebut, pendidik dapat mengamati perubahan perilaku peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Perubahan perilaku ini mencerminkan hasil belajar peserta didik dalam proses tersebut. Hal ini selaras dengan teori belajar behavioristik, yang menekankan proses pembentukan di mana peserta didik diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Nahar, 2016). Perubahan perilaku peserta didik dapat terjadi selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Teori ini juga berhubungan dengan pemberian stimulus oleh pendidik untuk memperoleh respons dari peserta didik yaitu berupa hasil belajar. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik sangat penting bagi pendidik untuk memilih dan memahami cara menggunakan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien (Susanto et al., 2022).

Media pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Dengan memanfaatkan platform interaktif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga mereka memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan melihat hasilnya secara langsung (Ramadhan, 2024). Aplikasi Quizwhizzer ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan. Selain itu, Quizwhizzer juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar karena sifatnya yang menarik dan interaktif (Agustiningasih et al., 2022). Menurut penelitian yang dilakukan (Alfianistiawati et al., 2022), menyatakan bahwa penerapan Quizwhizzer dapat membuat peserta didik lebih mudah dan aktif dalam menerima pembelajaran sosiologi yang sering dianggap membosankan oleh peserta didik, selain itu juga meningkatkan daya tangkap dalam menerima materi. Ini membuktikan bahwa pemanfaatan media Quizwhizzer efektif dalam membangun interaksi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Oktavian et al., 2023), Pernyataan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik setelah menggunakan Quizwhizzer. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan akses yang mudah ke media pembelajaran saat ini, para pendidik dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizwhizzer untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Vinidiansyah et al (2021), Quizwhizzer memiliki keunggulan sebagai alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran. Quizwhizzer tersedia secara gratis. menawarkan beragam template menarik, serta mampu membuat peserta didik lebih antusias terhadap materi selama proses belajar. Kuis dalam bentuk permainan yang menarik dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik pula, serta membantu peserta didik belajar dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Adiwisatra, 2015).

Pelajaran sosiologi ini merupakan ilmu yang mengkaji individu, kelompok, serta lembaga sosial sehingga membentuk masyarakat secara umum. Namun, mengajar sosiologi dengan cara yang menarik dan relevan cenderung sulit, terutama di lingkungan dengan sumber daya pembelajaran yang terbatas. Terlebih lagi guru sosiologi MAN 1 Pontianak mengatakan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran sosiologi yang membosankan membuat mereka kurang antusias dalam pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Akibatnya, guru sosiologi di MAN 1 Pontianak harus mencari media yang interaktif untuk mengajar. Dalam hal ini pendidik menggunakan aplikasi Quizwhizzer yaitu aplikasi berbasis game yang dapat membuat kuis yang menarik dalam pembelajaran sosiologi di MAN 1 Pontianak.

Penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu untuk mengkaji secara mendalam bagaimana perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer, pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer dan hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer sehingga dapat memberikan gambaran sejauh mana aplikasi ini efektif dalam membantu proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai teknologi media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer dalam upaya mendapatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif studi kasus. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam proses

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

implementasi aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran Sosiologi. Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Pontianak, dengan fokus pada kegiatan belajar mengajar di kelas XI H. Subjek penelitian atau informan dipilih secara purposif (*purposive sampling*) untuk mendapatkan data yang kaya dan terfokus. Informan terdiri dari satu orang guru Sosiologi yang menerapkan aplikasi tersebut, serta empat orang peserta didik dari kelas yang sama. Keempat peserta didik ini dipilih untuk mewakili tingkat kemampuan akademik yang berbeda (tinggi, sedang, dan rendah) guna memperoleh ragam perspektif mengenai pengalaman penggunaan aplikasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi non-partisipan dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk mengamati secara langsung interaksi siswa dengan aplikasi Quizwhizzer, antusiasme belajar, serta cara guru memfasilitasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru dan peserta didik setelah pembelajaran untuk menggali persepsi mereka mengenai kelebihan, kekurangan, dan efektivitas aplikasi, dengan berpedoman pada panduan wawancara. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa tangkapan layar (*screenshot*) tampilan kuis, hasil pengerjaan siswa, dan foto-foto kegiatan di dalam kelas untuk memperkuat data.

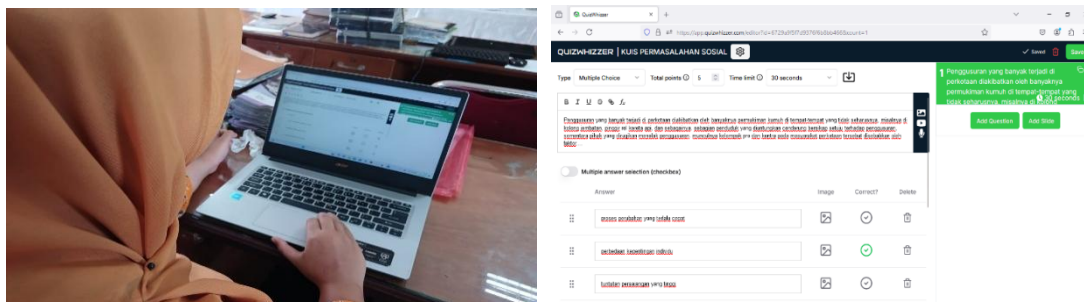
Data kualitatif yang terkumpul dari lapangan dianalisis menggunakan model analisis interaktif. Proses analisis mencakup tiga tahap: (1) reduksi data, yaitu merangkum dan mengkodekan informasi penting dari transkrip wawancara dan catatan observasi ke dalam kategori-kategori seperti 'kemudahan penggunaan' dan 'motivasi belajar'; (2) penyajian data, di mana data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memetakan temuan; serta (3) penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan data antar-sumber (guru dan siswa) serta antar-metode (wawancara, observasi, dan dokumentasi) sehingga diperoleh temuan yang utuh, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Perencanaan merupakan tahap pertama yang harus dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Selanjutnya, perencanaan pembelajaran disusun ke dalam perangkat pembelajaran. Guru mata Pelajaran sosiologi kelas XI MAN 1 Pontianak melakukan persiapan dengan membuat perangkat pembelajaran yang berupa modul ajar. Di dalam modul ajar ini terdapat materi yang akan disampaikan, metode pembelajaran yang sesuai, alat dan bahan untuk kegiatan pembelajaran, serta media pembelajaran yang akan digunakan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAN 1 Pontianak pada tanggal 21 Oktober 2024 diketahui bahwa proses perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer kurang lebih seperti media pembelajaran online pada umumnya, namun tentu saja terdapat perbedaan dari berbagai media tersebut dengan Quizwhizzer. Aplikasi Quizwhizzer memiliki template yang lebih beragam sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.



Gambar 1. Perencanaan Dan Pembuatan Soal Pada Aplikasi Quizwhizzer

Berdasarkan gambar 1 pendidik sedang membuat soal dan menyiapkan aplikasi Quizwhizzer sebelum digunakan dalam pembelajaran sosiologi. Proses pembuatan soal pada aplikasi quizwhizzer dimulai dengan membuka situs www.Quizwhizzer.com, kemudian pilih “Quizwhizzer Fun gamified quiz race”, lalu klik Try for free dan buat akun. Selanjutnya pilih “I want to create or host a game”, setelah itu pendidik akan mengisi data diri, dan klik “mulai”. Setelah masuk, klik “Start Tour” untuk membuka dashboard, lalu pilih “Make a Game”. Gunakan menu “Board” untuk memilih template, mengatur angka, warna, bentuk, ukuran, dan musik. Di menu “Question”, buat pertanyaan, tambahkan pilihan jawaban, centang jawaban yang benar, serta atur waktu dan skor. Terakhir, buka menu “Setting” untuk mengatur akses pemain dan memilih model game. Setelah selesai, muncul pesan konfirmasi, dan pendidik akan mendapatkan kode kuis enam digit yang bisa dibagikan ke peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi digital, pendidik mengemas materi sosiologi dalam bentuk soal kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik pada tingkat C2, C3, dan C4. Menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan membuat pembelajaran lebih menarik dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan untuk berkompetisi. Respon positif peserta didik menunjukkan bahwa mereka lebih terlibat dan menikmati proses belajar.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak, menggunakan aplikasi Quizwhizzer sebagai media pembelajaran interaktif yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi ajar yang telah direncanakan sebelumnya oleh pendidik. Aplikasi Quizwhizzer ini memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berfokus pada pemahaman materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer

Berdasarkan gambar 2, peneliti sedang melakukan observasi tanggal 28 Oktober 2024 pada pukul 13.00 WIB di kelas XI H MAN 1 Pontianak, pendidik sedang melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer yang membahas materi tentang Permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Dalam kuis ini terdapat 25

pertanyaan yang telah disiapkan oleh pendidik. Dalam pelaksanaannya, kuis ini dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial yang telah dipelajari.

Proses pembelajaran sosiologi dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer diawali dengan tahap pendahuluan, yaitu melakukan presensi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru sosiologi akan memberikan penjelasan singkat tentang permasalahan sosial yang muncul akibat pengelompokan sosial. Peserta didik diharapkan memperhatikan materi yang disampaikan. Selanjutnya, guru sosiologi akan menjelaskan aturan serta tata cara bermain kuis menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Setelah itu peserta didik diarahkan untuk mengakses link <https://join.Quizwhizzer.com> dan memasukkan kode yang telah disediakan oleh pendidik sebelumnya. Setelah semua bergabung maka permainan siap dimulai.

Media pembelajaran Quizwhizzer ini memungkinkan pendidik seperti Ibu ON untuk memantau kemajuan peserta didik secara real-time, menampilkan peringkat peserta didik, dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif serta lebih menyenangkan. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer ini juga terdapat beberapa kendala teknis yang dialami oleh para peserta didik, seperti handphone yang lambat, masalah jaringan internet yang tidak stabil, dan keterbatasan waktu untuk memahami pertanyaan. Kendala-kendala ini dapat memperlambat proses belajar dan membuatnya lebih sulit. Oleh karena itu penting persiapan yang matang sebelum memulai pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer.

Hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024, untuk hasil pembelajaran peneliti menganalisis penilaian ini dari ranah kognitif. Dalam aspek kognitif, penilaian mencakup evaluasi kemampuan peserta didik untuk mengingat atau mengenali kembali materi yang telah diajarkan serta sejauh mana mereka memahami materi yang diajarkan.



Gambar 3. Hasil nilai 3 peserta didik tertinggi

Berdasarkan gambar 3, pada akhir pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer ditampilkan 3 nilai peserta didik tertinggi. Setelah semua peserta didik menyelesaikan semua pertanyaan, permainan Quizwhizzer dihentikan dan diakhiri oleh pendidik. Selanjutnya hasil semua peserta didik akan secara otomatis dicatat dan disusun dengan rapi dalam sistem. Quizwhizzer akan menyimpan semua jawaban dan skor secara terstruktur, sehingga membuat Ibu mudah untuk menganalisis dan mengevaluasi hasil tersebut. Dari hasil tersebut, tiga peserta didik dengan skor tertinggi akan ditampilkan di akhir.

Media pembelajaran Quizwhizzer ini berperan serta terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI H MAN 1 Pontianak. Dari 34 siswa, 29 berhasil mencapai nilai ketuntasan, sementara 5 lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. peserta didik juga menunjukkan antusias yang tinggi dalam pembelajaran karena tampilan kuis yang interaktif. Namun, beberapa peserta didik

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

menghadapi kendala teknis, seperti jaringan internet yang tidak stabil dan perangkat yang lambat. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Quizwhizzer dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman mereka, meskipun kendala teknis perlu diatasi untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Proses perencanaan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak, telah dilakukan oleh guru sosiologi yaitu Ibu ON. Proses perencanaan yang dilakukan Ibu ON dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer yaitu menentukan materi ajar, menyiapkan kuis dengan aplikasi Quizwhizzer dan merencanakan strategi pembelajaran. Sejalan dengan teori perencanaan menurut Ibrahim dalam (Hamdayama, 2016), yang menyatakan bahwa Perencanaan pembelajaran meliputi kegiatan menetapkan tujuan yang ingin dicapai, menentukan metode yang digunakan untuk mencapainya, memilih materi yang akan disampaikan, merancang strategi penyampaian, serta menentukan media atau alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Menurut Banghart dan Trull (dalam Tarumasely, 2022) perencanaan pembelajaran merupakan proses menyusun materi ajar, penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran, penggunaan media dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sejalan dengan teori tersebut dalam proses perencanaan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizwhizzer, pendidik menyiapkan materi, media dan metode pembelajaran serta alokasi waktu yang termuat didalam modul ajar. Pendidik diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang rasa antusias peserta didik baik dari segi tampilan, kontras warna, uraian isinya, dan tidak membingungkan serta dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Aspiandi et al., 2025).

.Dengan mengintegrasikan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran digital, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kemajuan zaman dan teknologi serta kebutuhan peserta didik saat ini. Hal ini sejalan dengan teori menurut Nugroho (2021) Pembelajaran dianggap efektif jika mampu memenuhi kebutuhan peserta didik serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Agar strategi yang dirancang oleh pendidik lebih tepat sasaran, diperlukan peningkatan literasi digital. Jadi, bisa disimpulkan bahwa proses perencanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak dilakukan dengan terstruktur dan inovatif. Modul ajar yang dirancang dengan materi, strategi, dan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik dan fasilitas sekolah. Quizwhizzer ini merupakan media pembelajaran online yang memiliki keunggulan karena interaktif dan daya tarik visualnya.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Peserta didik dapat mengikuti kuis interaktif yang dirancang untuk melihat sejauh mana pemahaman mereka tentang materi Permasalahan sosial akibat pengelompokkan sosial. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran menggunakan Quizwhizzer akan membantu kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rencana pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih dinamis dan terarah serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Majid (2014) menyebutkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang menjadi elemen utama dalam kegiatan pembelajaran, di mana pelaksanaannya mengikuti pedoman yang telah disusun dalam perencanaan sebelumnya. Pembelajaran sosiologi di MAN 1 Pontianak menggunakan aplikasi

Quizwhizzer memungkinkan peserta didik langsung berinteraksi dengan materi melalui kuis yang bertujuan memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan yaitu Permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Dengan demikian, berbagai komponen seperti materi, media dan metode saling berinteraksi sehingga dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Rusman (2018) yang menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran terjadi sebagai hasil dari interaksi berbagai komponen yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri dengan tujuan untuk mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, proses ini memberikan tantangan yang mendorong peserta didik lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meileni et al., (2021) yang mengatakan bahwa Quizwhizzer merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang bisa mendukung pendidik dalam menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan di kelas. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Pada akhirnya, diharapkan bahwa penggunaan Quizwhizzer ini akan membantu peserta didik memahami materi dengan mudah dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer diakhiri dengan melakukan kegiatan refleksi, di mana peserta didik memberikan umpan balik tentang sejauh mana pemahaman materi yang telah mereka pelajari. Melalui refleksi di akhir pembelajaran ini, guru sosiologi dapat menilai tingkat pemahaman mereka tentang materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dan mengidentifikasi bagian-bagian materi yang perlu mereka pelajari lebih lanjut, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori menurut Noviana (2020), yang menyebutkan bahwa refleksi merupakan aktivitas akhir pembelajaran di mana peserta didik menilai atau memberikan umpan balik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran dalam waktu tertentu.

Hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2020) Hasil pembelajaran merupakan akibat dari proses kegiatan belajar mengajar yang diukur melalui tes yang telah dirancang, seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sejalan dengan teori ini, hasil pembelajaran sosiologi menggunakan aplikasi Quizwhizzer pada peserta didik kelas XI MAN 1 Pontianak diukur dengan tes interaktif yang telah terstruktur pada aplikasi Quizwhizzer ini. Dengan adanya pertanyaan dan kuis yang telah terencana dalam aplikasi tersebut, pemahaman peserta didik mengenai materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial dapat dinilai oleh pendidik dengan tepat, sehingga hasil pembelajarannya menunjukkan pencapaian kemampuan yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan dalam penggunaan aplikasi Quizwhizzer pada pembelajaran sosiologi ini dapat diketahui bahwa di kelas XI H terdapat 34 peserta didik. Peserta didik yang telah berhasil mencapai nilai ketuntasan yaitu 29 orang sedangkan 5 peserta didik lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan ini memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi ini seperti jaringan yang kurang stabil dan handphone yang lambat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto et al., (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizwhizzer ini memiliki beberapa kekurangan seperti ketidakstabilan koneksi internet yang dapat menghambat proses, pengelolaan waktu yang kurang optimal memengaruhi peringkat, serta keterlambatan bergabung akibat gangguan jaringan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi Quizwhizzer efektif dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik mengenai materi sosiologi, khususnya terkait permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Proses Perencanaan yang dilakukan oleh pendidik melalui aplikasi Quizwhizzer, membuktikan bahwa strategi yang efektif dapat mendorong motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perencanaan yang cermat serta pemanfaatan media yang menarik memiliki peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar serta pencapaian tujuan pendidikan nasional. Pelaksanaan aplikasi Quizwhizzer dalam pembelajaran sosiologi membuktikan bahwa interaksi yang lebih dinamis antara pendidik dan peserta didik dapat memperkuat pemahaman terhadap materi. Meskipun terdapat beberapa hambatan teknis, pelaksanaan yang optimal serta penggunaan media yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan sekaligus mendorong perubahan perilaku positif pada peserta didik. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tetapi juga memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijayanti, M. F. (2016). Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205–211. <https://doi.org/10.31311/ji.v2i1.67>
- Agustiningsih, W., et al. (2022). Implementasi aplikasi Quizwhizzer pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(6), 222-231.
- Alfianistiawati, R., et al. (2022). Implementasi Quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698-706.
- Aspiandi, A., et al. (2025). Penggunaan media Powerpoint pada pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5C), 9-19.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi pengajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Lestari, F. D., et al. (2024). Analisis kasus penggunaan media pembelajaran Microsoft Powerpoint pada mata pelajaran IPS di SMPN Kota Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 292-302.
- Majid, A. (2014). *Implementasi kurikulum 2013*. Interes Media.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2021). Peningkatan kompetensi guru dan MA Darur Ridho Al-Irsyad Al Islamiyyah pada pembelajaran daring melalui Moodle. *Journal Of Social Science and Technology for Community Services (JSSTCS)*, 2(1), 1-10.
- Meileni, H., et al. (2021). Model aplikasi digital learning menggunakan Netboard untuk pembelajaran daring. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 525-532.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Noviana, M. N. (2020). *Persepsi mahasiswa STKIP Widya Yuwana tentang manfaat kegiatan refleksi dalam pendidikan Katekis* [Disertasi, STKIP Widya Yuwana].
- Nugroho, W. (2021). *Strategi guru dalam memanfaatkan pembelajaran berbasis digital pada kurikulum darurat*. Akademisi dalam Lingkaran Daring.

- Oktavian, A. W., et al. (2023). Penerapan aplikasi Quizwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *Entinas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6), 703-712.
- Ramadhan, I. (2024). Pelaksanaan pembelajaran Sosiologi model active learning berbasis aplikasi Quizizz mode true or false di SMA Swasta Mujahidin Pontianak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 847-856.
- Ramadhan, I., et al. (2022). Strategi pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas pada era pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6042–6056.
- Ramadhan, I., et al. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525-532.
- Rehalat, A. (2016). Model pembelajaran pemrosesan informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2).
- Rusman. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Pranadamedia Grup.
- Susanto, D. A., et al. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Sutrisno, M. (2020). *Meningkatkan minat dan hasil belajar TIK materi topologi jaringan dengan media pembelajaran*. Ahlimedia Book.
- Tarumasely, Y. (2022). *Buku ajar perencanaan pembelajaran* (Vol. 1). Academia Publication.
- Vinidiansyah, A. S., et al. (2021). Penggunaan metode belajar berbasis game sebagai upaya memecahkan problematika dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165-179.
- Wiyono, H., et al. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>