



THE UTILIZATION OF THE QUIZZZ PLATFORM AS A LEARNING MEDIUM FOR DANCE EDUCATION TO ENHANCE STUDENT PARTICIPATION IN GRADE IX AT SMP TAMANSISWA, PADANG CITY

Nisa Winda¹, Alrizka Hairi Dilfa²

1 Sendratasik Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

2 Sendratasik Education Study Program, Padang State University, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) nisawinda39@gmail.com¹; alrizka.hd@fbs.unp.ac.id²

Abstract

The background of this study arises from the low levels of student participation and engagement in dance education, which tends to be conventional and makes limited use of digital media. This research aims to analyze the use of the Quizizz platform as a learning tool in dance education to enhance the engagement of ninth-grade students at SMP Tamansiswa Kota Padang. The study employed a qualitative approach with a descriptive case study design. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis involving dance teachers and ninth-grade students. The findings indicate that the use of Quizizz creates a more engaging, interactive, and enthusiastic learning atmosphere, thereby increasing students' attention, motivation, and participation in class. Therefore, the Quizizz platform has proven effective in promoting student participation in dance learning.

Keywords: *Quizizz, dance learning, learning participation, learning media*

PEMANFAATAN PLATFORM QUIZZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI DALAM UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR DI KELAS IX SMP TAMANSISWA KOTA PADANG

Nisa Winda¹, Alrizka Hairi Dilfa²

1 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*) ✉ (e-mail) nisawinda39@gmail.com¹; alrizka.hd@fbs.unp.ac.id²

Abstrak

Latar belakang studi ini muncul dari rendahnya tingkat partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Seni Tari yang cenderung bersifat konvensional serta kurang menggunakan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform Quizizz sebagai alat pembelajaran Seni Tari untuk meningkatkan keterlibatan siswa kelas IX di SMP Tamansiswa Kota Padang. Metode Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif, data dikumpulkan melalui pengamatan observasi terlibat, wawancara mendalam, dan studi dokumen yang melibatkan guru Seni Tari serta siswa kelas IX. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan penuh semangat, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan platform Quizizz terbukti efektif dalam mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Tari.

Kata kunci : Quizizz, pembelajaran seni tari, partisipasi belajar, media pembelajaran



Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu system pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Oleh karena itu, semua komponen bangsa memiliki tanggung jawab untuk mencerdaskan kehidupan negara, yang merupakan salah satu tujuan utama Indonesia. Tujuan pendidikan ini menjadi pedoman dalam menentukan materi ajar, metode pembelajaran, alat pendidikan, serta sebagai acuan untuk mengevaluasi hasil dari proses pendidikan itu sendiri. Pendidikan sangat penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan.

Sekolah formal merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses belajar-mengajar secara terstruktur yang mana didalamnya terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Seni Tari. Pembelajaran seni tari dapat dipahami sebagai segala hal yang dibuat oleh manusia yang memiliki aspek keindahan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, seni tari adalah pengetahuan mengenai kebudayaan yang berkembang dari pemikiran kreatif yang diekspresikan dengan tulus oleh individu.

Pembelajaran Seni Tari memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, apresiasi terhadap nilai-nilai luhur bangsa, serta pembentukan karakter siswa. Namun, observasi di kelas IX SMP Tamansiswa Kota Padang

menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Seni Tari. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam diskusi, rendahnya motivasi dalam mengerjakan tugas, serta minimnya inisiatif untuk mengeksplorasi materi pembelajaran lebih lanjut.

Seni Tari merupakan salah satu sub materi mata pelajaran yang ada di SMP Tamansiswa Kota Padang yang berfungsi sebagai pendidikan yang membentuk anak-anak menjadi manusia seutuhnya dan lebih mengenal dan mencintai keindahan Tari dan budayanya sendiri. Seperti yang di ketahui Seni Tari sendiri merupakan ilmu pengetahuan tentang kebudayaan tarian yang tumbuh dan berkembang dari hasil pemikiran karya yang Berkembang dan meluas dari ide-ide yang dihasilkan oleh pemikiran yang diperlihatkan secara tulus oleh manusia. Peserta didik diberikan untuk berkreasi dan menuangkan rasa yang terdapat di dalam dirinya melalui gerakan.

Seni tari dalam pembelajaran akan dilatih kedalam beberapa tahap mulai dari Pembelajaran Seni Tari diawali dengan penjelasan dan penjabaran materi tari oleh guru, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung. Namun perlu diakhiri dengan proyek akhir yang dirancang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mereka.

Observasi dan wawancara awal yang di lakukan secara langsung dilakukan di SMP Tamansiswa Kota Padang merujuk kepada guru Seni Tarinya Mila Oktaviani pada tanggal 15 Juli 2025. Dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Tari, ditemukan bahwa terdapat penurunan yang cukup signifikan dalam minat dan partisipasi siswa. Sehingga terdapat ketertarikan guru seni tarinya untuk mencoba media ajar yang menurutnya mampu mengubah gaya belajar anak didik agar pembelajaran tidak membosankan.

Mila Oktaviani selaku guru Seni Tari, menjelaskan bahwa dalam beberapa tahun terakhir siswa menunjukkan penurunan minat terhadap pembelajaran Seni Tari. Beberapa siswa menyatakan bahwa kegiatan menari terasa melelahkan. Namun, saat penyampaian materi,



masih terdapat siswa yang antusias karena rasa ingin tahu terhadap jenis tari yang dijelaskan oleh guru, dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa cenderung kurang berminat dan kurang berpartisipasi, khususnya saat mengerjakan soal-soal.

Ketika guru menjelaskan berbagai jenis Tari Nusantara beserta makna yang terkandung di dalamnya, siswa tampak memperhatikan, bahkan beberapa di antaranya mencatat penjelasan tersebut, akan tetapi beberapa menit setelah penjelasan selesai dan guru mengajukan pertanyaan sederhana, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang bersemangat. Siswa laki-laki khususnya cenderung pasif, enggan mengangkat tangan, serta ragu atau malu untuk menjawab meskipun guru telah menegaskan bahwa tidak ada masalah jika jawaban salah. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah dan belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa.

Upaya meningkatkan minat dan partisipasi siswa, guru Seni Tari telah memanfaatkan platform Quizizz sebagai media pembelajaran. Salah satu fitur yang digunakan adalah Quizizz Paper Mode, yang memungkinkan penerapan teknologi pembelajaran meskipun dengan keterbatasan fasilitas digital. Guru mencetak barcode sebagai kode unik yang tetap terhubung dengan platform Quizizz, sehingga siswa dapat mengerjakan soal secara manual, namun hasilnya tetap dapat direkap dan dievaluasi secara digital. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan dua perangkat digital, yaitu laptop untuk menampilkan soal dan mengelola kuis, serta telepon genggam untuk memindai barcode jawaban siswa.

Penerapan metode ini dinilai sesuai dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi. Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penjelasan ulang terhadap materi serta memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif. Melalui langkah-langkah tersebut, siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, memahami materi tari dengan lebih baik, serta merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Tamansiswa Kota Padang, yang memiliki

kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Tari. Pemanfaatan media Quizizz diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan minat terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu media berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan penyampaian materi adalah Quizizz. Platform ini memungkinkan guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara interaktif melalui unsur gamifikasi, seperti sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung, sehingga proses evaluasi tidak lagi terasa monoton dan membosankan bagi siswa.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Seni Tari tidak hanya disebabkan oleh pemahaman materi, tetapi juga oleh metode pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakter generasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui studi kasus deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan platform Quizizz dalam pembelajaran Seni Tari serta dampaknya terhadap partisipasi siswa.

Penelitian ini didukung oleh temuan (Humairoh, 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui fitur interaktif dan umpan balik langsung. Penelitian (Medianto, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Quizizz dapat diasumsikan sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu tujuan penelitian menganalisis pemanfaatan platform Quizizz sebagai alat pembelajaran Seni Tari demi meningkatkan keterlibatan siswa kelas IX di SMP Tamansiswa Kota Padang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru seni tari dalam kelas IX SMP Tamansiswa Kota Padang. Objek penelitian adalah proses pembelajaran seni tari dengan menggunakan platform Quizizz. Penelitian dilaksanakan di SMP Tamansiswa Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi, wawancara, Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi berupa RPP, profil sekolah, arsip kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Hasil dan Pembahasan

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Awal

Langkah pertama yang diambil oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memulai aktivitas belajar. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Rabu, 22 Oktober 2025. Kegiatan pembuka dimulai dengan ketua kelas yang mempersiapkan teman-temannya untuk membaca Do'a sebelum belajar, Setelah selesai, kemudian dilanjutkan oleh guru yang mengabsen siswa dan menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran seni Tari serta materi yang perlu kita pahami pada pertemuan tersebut.

b. Kegiatan Inti

Pada sesi pertama pembelajaran Seni Tari yang membahas tentang Desain Gerak, aktivitas pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan penggalan pengetahuan dasar para siswa. Guru bertanya kepada mereka mengenai pemahaman tentang gerak dasar dalam tari dan memberikan contoh gerakan yang telah mereka lihat dalam tari-tari dari Nusantara. Kegiatan ini membantu guru memahami sejauh mana siswa siap dan juga memfokuskan perhatian mereka pada materi utama yang akan dipelajari.

Setelah sesi awal, guru menyampaikan materi tentang Desain Gerak secara sistematis. Penjelasan mencakup definisi desain gerak, fungsi, dan bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam sebuah karya tari. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif dan ditunjang dengan gambar serta skema gerak sebagai contoh untuk memperjelas penjelasan. Dalam fase ini, beberapa siswa menunjukkan semangat dan aktif mencatat, sementara yang lain masih menunjukkan sikap pasif, terutama ketika guru mulai menanyakan pemahaman. Siswa laki-laki tampak lebih ragu saat menjawab pertanyaan guru, dan interaksi di kelas cenderung satu sisi, sehingga partisipasi aktif belum sepenuhnya terjalin.

Untuk mengembalikan konsentrasi siswa di akhir sesi, guru menggunakan media evaluasi Quizizz Paper Mode sebagai sarana kuis penguatan materi. Soal ditampilkan melalui proyektor yang terhubung dengan laptop, sementara siswa diberikan lembar barcode jawaban yang bisa diputar sesuai pilihan yang tersedia A, B, C, atau D. Siswa diminta untuk menjawab sepuluh soal berkaitan dengan konsep desain gerak secara mandiri. Walaupun berbasis kertas, tampilan soal dan cara pengisian mirip dengan kuis digital sehingga membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Sebagaimana pada gambar dibawah ini.



Gambar 20. Pertemuan pertama
(Dokumentasi Peneliti, Nisa Winda:2025)

Pelaksanaan kuis ini menunjukkan perubahan signifikan pada partisipasi siswa. Semua siswa tampak lebih fokus, semangat dalam menyelesaikan soal, dan bahkan menunjukkan sikap kompetitif yang positif. Setelah menyelesaikan kuis, guru memindai barcode menggunakan ponsel yang terhubung dengan akun Quizizz yang sama. Proses



pemeriksaan jawaban berlangsung cepat dan otomatis, sehingga guru dapat segera mengetahui hasil siswa.

Penggunaan Quizizz Paper Mode terbukti efektif dalam menjawab keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan tetap dapat memberikan pembelajaran yang interaktif. Dari hasil pengamatan, partisipasi siswa jauh lebih meningkat saat kuis dibandingkan dengan saat penjelasan materi. Hal ini mendukung hasil penelitian bahwa media berbasis permainan seperti Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Tari.

c. Kegiatan Penutup

Pada bagian akhir, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi singkat mengenai kegiatan belajar yang telah dilakukan. Guru memberikan kesempatan bagi beberapa siswa untuk berbagi mengenai hal-hal yang telah mereka pelajari, serta tantangan yang mereka hadapi selama proses belajar. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk membantu siswa menyadari kemajuan belajar mereka sekaligus memberikan gambaran bagi pengajar tentang sejauh mana pembelajaran efektif pada sesi tersebut. Selanjutnya, guru menjelaskan hubungan antara materi yang dipelajari hari ini dengan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya, agar siswa memiliki pemahaman tentang apa yang akan mereka pelajari ke depan.

Di penghujung sesi, guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi agar siswa terus melatih pemahaman mereka tentang konsep gerak tari dan tetap aktif berpartisipasi dalam setiap pertemuan. Pembelajaran diakhiri dengan salam dan pemberitahuan singkat mengenai tugas atau persiapan yang perlu disiapkan pada pertemuan mendatang.

Dengan demikian, pertemuan pertama menunjukkan bahwa meskipun penyampaian materi melalui ceramah dan demonstrasi penting untuk pemahaman dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi siswa. Fakta ini menguatkan pentingnya pemanfaatan Quizizz sebagai strategi

pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Seni Tari.

2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Awal

Langkah pertama yang diambil oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memulai aktivitas belajar. Pertemuan kedua berlangsung pada hari Rabu, 5 November 2025. Kegiatan pembuka dimulai dengan ketua kelas yang mempersiapkan teman-temannya untuk membaca Do'a sebelum belajar, Setelah selesai, kemudian dilanjutkan oleh guru yang mengabsen siswa dan menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran seni Tari serta materi yang perlu kita pahami pada pertemuan tersebut.

b. Kegiatan Inti

Pada bagian utama kegiatan, guru mulai menyampaikan materi terkait Pertunjukan Tari Nusantara. Penjelasan mencakup definisi pertunjukan tari, tujuan pertunjukan, elemen pendukung (musik, rias, kostum, pola lantai, properti, dan ekspresi), serta contoh tari dari berbagai daerah di Indonesia. Pengajar menampilkan gambar dan potongan video untuk memperjelas penjelasan. Dengan penggunaan media audiovisual ini, siswa juga dapat lebih mudah memahami karakteristik pertunjukan karena mereka bisa melihat langsung contoh visual dari masing-masing daerah.

Selanjutnya, guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam kelompok. Setiap kelompok mengidentifikasi elemen-elemen pertunjukan dari video yang telah diputar. Dalam diskusi ini, siswa perempuan tampak lebih bersemangat dalam menyampaikan pendapat, sementara beberapa siswa laki-laki terlihat kurang aktif. Guru kemudian memotivasi semua siswa untuk memberikan kontribusi sehingga semua anggota kelompok mendapat kesempatan yang sama untuk berbicara.

Setelah diskusi selesai, pengajar mengadakan kuis menggunakan Quizizz Paper Mode sebagai alat evaluasi pemahaman. Pertanyaan-pertanyaan di kuis mencakup ciri-ciri pertunjukan tari Nusantara, elemen pendukung tari, serta contoh tari dari berbagai

daerah. Pertanyaan ditampilkan melalui proyektor, sedangkan siswa menjawab menggunakan lembar barcode Quizizz. Siswa menunjukkan semangat saat mengerjakan kuis dan terlihat lebih aktif dibandingkan saat diskusi. Tampak seperti gambar dibawah ini.



Gambar 21. Pertemuan kedua
(Dokumentasi Peneliti, Nisa Winda:2025)

Guru kemudian memindai barcode dengan ponsel agar hasil jawaban siswa dapat dihimpun secara otomatis oleh sistem. Penggunaan Quizizz dalam kegiatan diakhir inti ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan mengasyikkan bagi siswa.

c. Kegiatan Penutup

Pada sesi akhir, guru memberikan tanggapan mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. guru mengulangi kembali hal-hal penting dari materi pertunjukan tari Nusantara dan menjelaskan beberapa kesalahan dari kuis yang telah dilakukan. guru juga mengapresiasi siswa yang berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Sebelum mengakhiri sesi pembelajaran, guru menyimpulkan bahwa setiap daerah memiliki karakteristik unik dalam pertunjukan tari Nusantara, yang juga didukung oleh elemen lain seperti musik pengiring, kostum, pola lantai, dan ekspresi. guru kemudian menginformasikan rencana pembahasan materi untuk pertemuan selanjutnya dan mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam.

Dengan cara ini, dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi Pertunjukan Tari Nusantara ketika disampaikan melalui perpaduan antara penjelasan langsung, media audiovisual, dan evaluasi interaktif menggunakan Quizizz Paper Mode. Metode ini tidak hanya meningkatkan

pemahaman, tetapi juga dapat mendorong partisipasi siswa dengan lebih efektif dalam kegiatan belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif. Penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga mendorong keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran seni tari.

Pembahasan

Hasil penelitian yang diuraikan sebelumnya mengindikasikan bahwa platform Quizizz tidak hanya berperan sebagai instrumen pengukuran, tetapi juga sebagai sarana belajar yang ampuh dalam memperbaiki partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Seni Tari di kelas IX SMP Tamansiswa Kota Padang. Penemuan ini sesuai dengan teori media pendidikan yang mengemukakan bahwa media dapat memberikan informasi, menciptakan aktivitas belajar dan motivasi belajar (Pagarra et al., 2022). Sejalan dengan hasil tersebut, studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan adanya materi yang disajikan secara audio-visual dan interaktif proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Septariana & Stevanus, 2022) Penemuan ini memperkuat temuan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Seni Tari dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Fitur-fitur yang ada di Quizizz khususnya pada fitur Paper Mode, Paper Mode adalah salah satu pilihan yang disediakan oleh Quizizz untuk melakukan kuis interaktif dalam bentuk kuis kertas. Hal ini memungkinkan penggunaan di institusi pendidikan yang memiliki keterbatasan dalam fasilitas teknologi. Dengan adanya fitur ini, pendidik masih dapat menyuguhkan pengalaman



belajar yang berbasis teknologi meskipun tidak semua murid memiliki perangkat digital. Penerapan Paper Mode terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi, tidak membosankan, dan tetap menyenangkan (Irmayani et al., 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz dapat secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa, karena mereka menjadi lebih bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran (Sapitri et al., 2023). Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan Quizizz, termasuk dalam Paper Mode, mampu mendorong partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar Seni Tari.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penerapan Quizizz mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Humairoh, 2023; Medianto, 2023). Dengan kata lain, hasil dari penelitian ini menambah bukti empiris yang menunjukkan bahwa Quizizz, terutama melalui fitur Paper Mode, adalah media pembelajaran yang relevan dan efektif untuk digunakan dalam pelajaran Seni Tari di jenjang SMP.

Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan Quizizz dalam pendidikan Seni Tari bukan hanya bergantung pada aspek teknologinya, tetapi juga pada keselarasan strategi pembelajaran dengan karakteristik murid, kondisi sekolah, serta tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz dapat dianjurkan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Seni Tari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasannya platform Quizizz sebagai media pembelajaran seni tari di kelas IX SMP Tamansiswa Kota Padang mampu meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Fitur-fitur yang ada di Quizizz, khususnya Paper Mode, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih

termotivasi, berani menghadapi pertanyaan, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penerapan Quizizz efektif dilakukan di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas teknologi, karena tetap memungkinkan pelaksanaan pembelajaran digital yang efektif. Maka dari itu, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk evaluasi, melainkan juga sebagai media pengajaran yang memfasilitasi keterlibatan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam belajar Seni Tari.

Rujukan

- Irmayani, Rudianti, A. E., & Jumna, I. P. D. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Game Quizizz Mode Paper Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 di Kelas V SDN 22 Ampenan*. 3(2), 303–308. https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/604?utm_source
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Badan Penerbit UNM.
- Sapitri, D., Muhajirin, M., & Habiburrahman, L. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Penerapan Media Pembelajaran Digital (Quizizz) di SDN 4 Sokong. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 2(3). <https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp/article/view/272/212>
- Septariana, A., & Stevanus, I. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDS SANTO MARKUS 1 JAKARTA*. 20(2), 189–197.
- Humairoh. (2023). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1, 1–12. <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://pep.pps.uny.ac.id/sites/pep.pps.uny.ac.id/files/UU%20Nomor%2020%20Tahun%202003-Sistem%20Pendidikan%20Nasional.pdf>
- Medianto, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta. URI: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/>



123456789/72497

- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) dan ayat (3)*.
<https://www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45%20ASLI.pdf>
- Abdulrahman, T., & Mulyadi. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game terhadap partisipasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 87–95
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 45–56.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436.
<https://doi.org/10.3390/su13116436>