

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN FAZLIA  
 (FOCUS, ANALYSIS, ZEST-MOTIVATION, LEARNING PLAN,  
 IMPLEMENTATION DAN ASSESMENT) BERBANTUAN QUIZZIZ  
 TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Husnul Syafitra Fazlia<sup>1</sup>, Muhiddin<sup>2</sup>  
[husnulsyafitrafazlia@gmail.com](mailto:husnulsyafitrafazlia@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhiddin.p@unm.ac.id](mailto:muhiddin.p@unm.ac.id)<sup>2</sup>  
 Universitas Negeri Makassar

<i>Article Info</i>	<b>ABSTRAK</b>
<p><b>Article history:</b>                      Published Desember 31, 2024</p> <hr/> <p><b>Kata Kunci:</b>                      Keterampilan Abad 21, Model Pembelajaran FAZLIA, Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik, Quizizz, Teknologi Pendidikan.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, fleksibel, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21, melalui model pembelajaran yang dinamakan FAZLIA (Focus, Analysis, Zest-motivation, Learning Plan, Implementation, dan Assessment). Model ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang beragam serta kebutuhan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi literatur, yang melibatkan pencarian dan analisis berbagai artikel terkait karakteristik pendukung pengembangan strategi pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model FAZLIA memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi model ini didukung oleh teknologi, khususnya penggunaan platform Quizizz, yang memungkinkan pembelajaran berbasis kuis interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.</p>

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses kemanusiaan yang dikenal sebagai memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita perlu menghormati hak asasi setiap individu. Peserta didik bukanlah mesin yang bisa diatur semena-mena; mereka adalah generasi yang perlu kita dukung dan pedulikan dalam setiap perubahan yang mereka alami menuju kedewasaan, agar dapat menjadi individu yang mandiri, berpikir kritis, dan berakhlak baik. Pendidikan seharusnya tidak hanya menciptakan individu yang berbeda, tetapi juga yang mampu menjalani kehidupan sehari-hari, seperti makan, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal. Inilah yang dimaksud dengan memanusiakan manusia. (Pristiwanti, 2022)

Proses pembelajaran dipandang sebagai suatu upaya untuk memahami, mengamati, dan menganalisis hal-hal yang ada di sekitar peserta didik. Pembelajaran yang bersifat konvensional, monoton, dan kurang menarik dapat mengurangi minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam belajar, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pendidikan nasional secara maksimal. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan belajar di kelas. Beberapa alasan mengapa model pembelajaran sangat diperlukan, yaitu: 1) Pemilihan model yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu

tercapainya tujuan pendidikan, 2) Model pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat, 3) Variasi dalam model pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka tidak merasa bosan, 4) Mengingat adanya perbedaan dalam kebiasaan belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik, maka dibutuhkan perkembangan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut (Albina 2022, 940).

Model pembelajaran adalah serangkaian strategi yang didasarkan pada teori-teori dan hasil penelitian, yang meliputi alasan, langkah-langkah yang terstruktur, serta tindakan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran juga mencakup sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar peserta didik. Secara esensial, model pembelajaran menggambarkan keseluruhan proses yang terjadi dalam pembelajaran, mulai dari awal, selama, hingga akhir pembelajaran, yang melibatkan peran baik guru maupun peserta didik (Sundari 2015, 109).

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai seluruh rangkaian proses penyajian materi yang mencakup berbagai aspek, baik sebelum, selama, maupun setelah pembelajaran berlangsung. Hal ini melibatkan kegiatan yang dilakukan oleh guru, serta berbagai fasilitas yang digunakan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses belajar mengajar. Menurut Abidan Harahap, M.A., "Pada dasarnya, desain instruksional adalah bagaimana merancang kegiatan belajar mengajar (KBM) antara guru dan peserta didik dengan cara yang efektif, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dan KBM tersebut dapat berjalan dengan lancar dan nyaman. Desain ini bersifat situasional, yang berarti guru harus bisa menyesuaikan dengan waktu, tempat, dan kondisi yang tepat. Di kelas tertentu, misalnya, model pembelajaran yang efektif bisa berbeda-beda; ada kalanya metode ceramah atau diskusi lebih sesuai dengan suasana kelas. Oleh karena itu, guru perlu peka terhadap kondisi di lapangan atau di kelas dan mampu menyesuaikan desain pembelajaran sesuai dengan situasi yang ada" (Magdalena 2020, 242). Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan mengembangkan model pembelajaran yang dianggap perlu untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Penulis akan mengembangkan model pembelajaran FAZLIA (Focus, Analysis, Zest-motivation, Learning plan, Implementation dan Assesment). Awal mula konsep model ini dari nama penulis yaitu Husnul Syafitra Fazlia. Penulis terinspirasi dari para ilmuwan pendahulu yang menggunakan namanya pada temuan-temuan yang telah diteliti dan dikembangkan. Sehingga diperjelas bahwa penggunaan nama dari konsep model ini adalah alamiah dan yang bersangkutan memiliki hak cipta.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode yang dipakai pada penulisan artikel ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi literatur. Metode ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran yang bisa memfasilitasi pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, fleksibel, berorientasi pada proses, dan mengembangkan karakter dan keterampilan abad ke-21. Studi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan artikel-artikel yang relevan mengenai karakteristik pendukung untuk pengembangan strategi pembelajaran, yang kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar penulisan artikel ini. Metode literatur ini melibatkan pencarian sumber-sumber dari berbagai database seperti Google Scholar dan Google Books. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memanfaatkan informasi dan pemikiran yang telah ada sebelumnya, serta berguna untuk menemukan ide-ide penelitian, memperjelas konsep, bahkan untuk melakukan modifikasi terhadap penelitian-penelitian sebelumnya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk mengelola perubahan perilaku peserta didik secara adaptif dan kreatif. Model ini juga sangat terkait dengan gaya belajar siswa dan gaya mengajar guru, yang sering disebut dengan istilah *style of learning and teaching*. Model pembelajaran sendiri adalah sebuah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk mengorganisir pengalaman belajar, guna mencapai tujuan belajar baik bagi peserta didik maupun pengajar. Selain itu, model pembelajaran juga bisa dipahami sebagai rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau dalam bentuk tutorial. Ini juga mencakup pemilihan perangkat pembelajaran, seperti buku, film, komputer, dan lainnya, yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Para ahli lainnya juga menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual prosedural yang sistematis, berdasarkan teori-teori tertentu, yang dirancang untuk mengorganisasi proses belajar-mengajar dengan tujuan yang jelas. Model ini berhubungan langsung dengan pemilihan strategi, penyusunan metode, pengembangan keterampilan, serta aktivitas-aktivitas peserta didik yang memiliki tahapan (sintaks) tertentu dalam proses pembelajaran (Yazidi, 90)

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merancang suatu model pembelajaran FAZLIA (Focus, Analysis, Zest-motivation, Learning plan, Implementation dan Assesment). Diharapkan dengan model pembelajaran yang diterapkan ini dapat membuat pendidikan tidak hanya menghasilkan peserta didik yang menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan hidup yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi, berinovasi, dan berkolaborasi dalam dunia yang serba cepat berubah. Model pembelajaran yang mengutamakan kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional menjadi semakin penting. Dengan adanya pendekatan yang lebih personal dan berbasis teknologi, diharapkan peserta didik dapat belajar secara lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

Model pembelajaran FAZLIA yang dirancang penulis diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, fleksibel, berorientasi pada proses, dan mengembangkan karakter dan keterampilan abad ke-21. Komponen-komponen dalam model FAZLIA, seperti analisis kebutuhan siswa, fokus pada tujuan pembelajaran, motivasi siswa, rencana pembelajaran yang relevan, dan penilaian yang berkelanjutan sangat mendukung kebebasan dan fleksibilitas yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka.

Selain itu, penerapan model pembelajaran ini berbantuan Quizziz dengan berbagai fitur teknologi sehingga diharapkan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, memberikan umpan balik instan, dan memantau kemajuan peserta didik secara real-time. Dengan kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai jenis soal dan kompetisi yang menarik, Quizziz sangat cocok dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam Kurikulum Merdeka, yang mengutamakan penggunaan media digital untuk mendukung pembelajaran aktif dan fleksibel.

#### **2. Sintaks Model Pembelajaran FAZLIA (Focus, Analysis, Zest-motivation, Learning plan, Implementation dan Assesment).**

Tahap 1: Focus (Fokus)

Pada tahap ini, tujuan pembelajaran dijelaskan dengan jelas kepada peserta didik, memberikan gambaran tentang apa yang akan dipelajari dan mengapa hal itu penting.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menyampaikan tujuan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik.</li> <li>2) Menghubungkan materi dengan hal-hal yang relevan atau pengalaman yang bisa dipahami peserta didik.</li> <li>3) Memberikan contoh konkret yang menunjukkan bagaimana pembelajaran ini berguna dalam kehidupan sehari-hari atau bidang keahlian mereka.</li> </ol>
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mendengarkan dengan seksama penjelasan pendidik tentang tujuan dan manfaat pembelajaran.</li> <li>2) Bertanya kepada pendidik jika ada yang kurang jelas tentang relevansi materi yang akan dipelajari.</li> <li>3) Mencatat atau menyimak penjelasan agar lebih paham mengenai materi yang akan dipelajari.</li> </ol>

#### Tahap 2: Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, peserta didik mulai menganalisis topik atau masalah yang akan dipelajari dengan menggali pemahaman awal mereka dan menemukan masalah atau pertanyaan apersepsi yang perlu dijawab.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberikan pertanyaan apersepsi yang memicu peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan menggali pemahaman mereka tentang materi.</li> <li>2) Membimbing peserta didik untuk menganalisis konsep atau masalah yang relevan, serta memberi kesempatan bagi mereka untuk merumuskan pertanyaan yang ingin mereka selesaikan.</li> </ol>
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menganalisis masalah atau pertanyaan apersepsi dari pendidik yang ingin dipahami lebih lanjut.</li> <li>2) Berdiskusi dengan pendidik untuk mendalami topik atau masalah yang dipelajari dan mencari penjelasan lebih lanjut.</li> </ol>

#### Tahap 3: Zest-Motivation (Semangat dan Motivasi)

Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik, dengan memberikan inspirasi, tantangan, atau penguatan positif agar mereka lebih tertarik untuk terus belajar.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberikan tantangan atau masalah yang menarik untuk diselesaikan.</li> <li>2) Menceritakan kisah inspiratif atau contoh nyata yang menunjukkan pentingnya materi yang dipelajari.</li> <li>3) Memberikan apresiasi atau penghargaan atas usaha peserta didik dalam memahami materi.</li> </ol>
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menanggapi tantangan yang diberikan dengan semangat dan rasa ingin tahu.</li> <li>2) Berpartisipasi aktif dalam diskusi atau aktivitas yang dapat menumbuhkan motivasi.</li> <li>3) Mencatat atau merefleksikan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri.</li> </ol>

#### Tahap 4: Rencana Pembelajaran (Learning Plan)

Pada tahap ini, disampaikan kepada peserta didik rencana pembelajaran yang jelas dan sistematis tentang langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu sesi atau periode tertentu.</li> <li>2) Menggunakan metode atau strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.</li> </ol>

3) Menyiapkan materi ajar yaitu kuis, modul, video, dan bahan bacaan yang mendukung pembelajaran.
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
1) Memahami langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan pembelajaran. 2) Menyusun strategi untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok. 3) Mengatur waktu dan sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran.

#### Tahap 5 Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini, peserta didik mengerjakan kuis berbasis Quizizz yang berisi soal-soal praktis atau studi kasus yang mengharuskan mereka bekerja sama dalam kelompok. Tujuannya adalah untuk menguji kemampuan mereka dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
1) Menyusun soal-soal berbasis aplikasi atau studi kasus dalam Quizizz, yang menguji kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep dalam situasi dunia nyata. 2) Membagi peserta didik ke dalam kelompok untuk bekerja sama menyelesaikan soal-soal kuis, sehingga mereka dapat berdiskusi dan mencari solusi bersama. 3) Memberikan waktu bagi peserta didik untuk menyelesaikan kuis dalam kelompok, dan memberikan umpan balik untuk mendiskusikan jawaban yang benar atau pendekatan yang lebih tepat. 4) Memfasilitasi diskusi setelah kuis untuk menggali alasan di balik jawaban peserta didik dan mendalami pendekatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan soal.
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
1) Bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan soal-soal dalam Quizizz yang berbasis studi kasus, dengan tujuan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. 2) Berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat dan mencari solusi atas masalah yang diberikan dalam soal. 3) Menggunakan hasil kuis untuk merefleksikan pemahaman mereka dan memperbaiki area yang masih kurang dikuasai melalui diskusi dan umpan balik dari pendidik.

#### Tahap 6: Penilaian (Assessment)

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran dan memahami materi yang telah diajarkan. Penilaian juga memberikan umpan balik yang penting untuk perbaikan proses belajar-mengajar.

<b>Aktivitas Pendidik</b>
1) Menyusun dan melakukan penilaian berdasarkan tujuan pembelajaran 2) Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu peserta didik memperbaiki pemahaman atau keterampilan mereka. 3) Menganalisis hasil penilaian untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tercapai dan merencanakan langkah berikutnya.
<b>Aktivitas Peserta Didik</b>
1) Mengikuti proses penilaian, seperti tes tertulis atau presentasi 2) Menerima umpan balik dari pendidik dan berusaha memperbaiki kekurangan yang ditemukan. 3) Merefleksikan proses belajar yang telah dilakukan untuk memahami bagian mana yang perlu diperbaiki dan berusaha meningkatkan pemahaman mereka.

### 3. Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan gambaran tentang peran maupun hubungan guru dan peserta didik, serta norma yang dibangun dalam model pembelajaran. Guru bertindak aktif dalam pengendalian pembelajaran, namun ada masanya peran guru dan peserta didik harus

seimbang. Kemudian guru merefleksikan kegiatan peserta didik selama pembelajaran (Apriawan dan Ningsih, 2956).

Secara keseluruhan, sistem sosial dalam model pembelajaran Fazlia berfokus pada interaksi yang sehat, kolaboratif, dan konstruktif antara peserta didik, pendidik, dan materi pembelajaran. Proses sosial ini mendukung pembelajaran aktif, di mana peserta didik belajar bukan hanya dari materi yang diajarkan, tetapi juga dari interaksi yang mereka lakukan dengan sesama peserta didik dan pendidik. Hal ini tercermin dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pemahaman tujuan hingga penilaian yang bersifat reflektif dan mendalam.

Dalam penerapannya, penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran juga memperkuat aspek sosial, di mana peserta didik tidak hanya belajar secara individu tetapi juga membangun hubungan sosial melalui diskusi dan kolaborasi dalam menyelesaikan soal-soal.

#### **4. Prinsip Reaksi**

Prinsip reaksi merupakan acuan guru dalam merespon hasil kerja peserta didik. Prinsip reaksi ini mengacu pada cara guru menghadapi peserta didik, misalnya saat guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, saat guru menanggapi pertanyaan peserta didik maupun dalam menghadapi situasi kelas (Asyhar, 2017)

- a. Pendidik melakukan apersepsi di awal pembelajaran dengan bertanya terkait topik atau masalah yang sesuai pada tujuan pembelajaran dan peserta didik menanggapi pertanyaan tersebut.
- b. Pendidik menyampaikan motivasi untuk peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran
- c. Pendidik menyajikan informasi dan materi yang jelas kepada peserta didik
- d. Pendidik menyediakan berbagai soal dalam platform quizizz dan peserta didik mengerjakan secara berkelompok
- e. Peserta didik melakukan presentase hasil kuis yang dilakukan bersama kelompok
- f. Peserta didik dibimbing oleh pendidik melakukan refleksi terkait proses pembelajaran

#### **5. Sarana Pendukung**

- a. Teknologi
  - 1) Platform Quizizz, memungkinkan pendidik untuk memberikan soal interaktif, memonitor perkembangan peserta didik, dan memberikan umpan balik instan.
  - 2) Koneksi internet yang mendukung baik berupa wifi atau kuota
  - 3) Perangkat pendukung : LCD/Smart TV, Komputer, laptop, atau perangkat mobile yang digunakan oleh peserta didik dan pendidik untuk mengakses dan menggunakan platform pembelajaran, serta media lainnya seperti video pembelajaran, modul digital, dan alat kolaborasi online.
- b. Sumber belajar:
  - 1) Materi Pembelajaran yang Terstruktur mencakup teks, video, artikel, dan sumber daya digital lainnya yang diintegrasikan dalam Quizizz untuk mendukung pembelajaran.
  - 2) Guru menyusun soal-soal di Quizizz dengan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, memungkinkan pengalaman yang lebih personal bagi peserta didik dan lingkungan belajar yang kolaboratif.

#### **6. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring**

Dampak instruksional yaitu dampak dari pembelajaran yang dilakukan hari ini dengan hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan Dampak pengiring adalah kemampuan lain yang muncul dari suasana pembelajaran yang dialami peserta didik diluar arahan dari guru (Setiawan dan Setyianingtyas 2020, )

#### a. Dampak Instruksional

1) Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik, Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan kuis yang dapat membuat mereka lebih terlibat dengan materi. Elemen-elemen gamifikasi seperti skor, poin, dan leaderboard meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

#### 2) Peningkatan Pemahaman Materi

Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik mendapatkan umpan balik secara langsung setelah menjawab soal. Hal ini membantu mereka untuk segera mengetahui kesalahan mereka, memperbaikinya, dan memperkuat pemahaman.

#### 3) Pembelajaran Berdiferensiasi

Quizizz memungkinkan guru untuk menyesuaikan soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga memberi tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan membantu mereka berkembang lebih cepat.

#### 4) Penilaian yang Lebih Efektif dan Terukur

Guru dapat memantau kemajuan peserta didik secara real-time, yang disediakan oleh Quizizz. Hasil dari kuis dapat digunakan sebagai bahan evaluasi yang lebih objektif dan akurat, membantu guru untuk mengidentifikasi area yang perlu perbaikan bagi peserta didik.

#### b. Dampak Pengiring

#### 1) Kemudahan Akses dan Fleksibilitas

Quizizz memungkinkan untuk digunakan pada berbagai perangkat (smartphone, tablet, komputer), yang memudahkan peserta didik dengan berbagai akses teknologi untuk ikut serta dalam pembelajaran.

#### 2) Pemanfaatan Teknologi untuk Penilaian dan Monitoring

Quizizz menyediakan data yang sangat berguna bagi guru, mulai dari data partisipasi, waktu yang dihabiskan untuk menjawab, hingga tingkat ketepatan jawaban. Data ini memudahkan guru untuk melakukan penilaian yang lebih terperinci dan menyesuaikan materi yang diberikan untuk mengatasi kekurangan peserta didik.

#### 3) Pelatihan Teknologi

Guru yang menggunakan Quizizz juga mendapat keuntungan dalam hal pengembangan keterampilan teknologi. Dengan memahami cara mengelola platform pembelajaran digital ini, guru dapat meningkatkan keterampilan dalam mengelola kelas berbasis teknologi, serta dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

## 4. KESIMPULAN

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran FAZLIA disusun dengan sintaks Focus, Analysis, Zest-motivation, Learning plan, Implementation dan Assesment. Diharapkan dengan model pembelajaran yang diterapkan ini dapat membuat pendidikan tidak hanya menghasilkan peserta didik yang menguasai pengetahuan, tetapi juga keterampilan hidup yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi, berinovasi, dan berkolaborasi dalam dunia. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini berbantuan Quizizz dengan berbagai fitur teknologi sehingga diharapkan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Iman Tegar Santoso dkk, "Sistem Pendukung Pemilihan Media Pembelajaran Online Menggunakan Metode TOPSIS", Jurnal Manajemen Informatika Komputer 5, no. 1 (2020): h. 94-100.
- Khoerunnia Putri & Syifa Mashuuril Aqwal, "Analisis Model-model Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Dasar 4, no. 1 (2020), h:1-27.

- Pane Aprida, Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran”, *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): h. 333-352.
- Permata Hana Heldisari, “Pembelajaran Teknik Rekam di Sekolah Menengah Kejuruan (Seni Musik) Melalui Model Pembelajaran Personal”, *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no 3 (2019): h.199-206.
- Ratna Erni Dewi, “Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional pada Sekolah Menengah Atas”, *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): h. 40-52.
- Salam Rudi, “Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS”, *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PkN* 2, no. 1 (2017): h.7-12.
- Setiawan, Y. A. P., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Numberhead Together (NHT) Dengan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Gaya Belajar Dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(2), 133-141.
- Sulistyo Numiek Hanum, “Keefektifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto), *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3, no. 1 (2013), h: 90-102.
- Sukarni Wani, “Literatur Review: Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Sikap Sosial Siswa“, *Jurnal Edumaspul* 5, no 1 (2021): h. 106-115.
- Yayan Alpian dkk, “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia”, *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no.2 (2019): h. 66-72.