

PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI OLEH GURU DI SDN RANDUACIR 03

Annisa Tiara Widya Saputri

Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah

e-mail: annisatiraws@gmail.com

Received: 20-04-2022

Revised: 20-07-2022

Accepted: 20-07-2022

ABSTRAK

WHO (World Health Organization) atau yang biasa dikenal dengan Badan Kesehatan Dunia telah mendeklarasikan virus corona (covid-19) sebagai pandemic pada tanggal 9 Maret 2020. Dalam dunia pendidikan, pengaruh virus corona ini mengharuskan para pendidik mengubah system pendidikan menjadi pembelajaran daring. Dari hasil penelitian ditemui kelebihan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi sebagai berikut: meliputi: 1) memudahkan guru dalam menilai, 2) obyektif, 3) menghindari unsur subyektif, 4) bahan materi luas, 5) siswa akan memiliki pertanyaan yang berbeda dengan siswa yang lain. Penggunaannya yang mudah, pemeriksaan penilainnya yang cepat, menarik sehingga bisa dikatakan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengevaluasi belajarnya. Dalam penggunaan aplikasi ini tentunya ada kelemahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaannya, namun dapat ditutupi dengan kelebihan – kelebihan yang ada pula.

Kata Kunci: pembelajaran online, aplikasi Quizizz, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan utama dan pokok dalam dunia Pendidikan khususnya pada sebuah organisasi sekolah, perubahan tingkah laku terhadap siswa adalah tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, guru harus membuat rancangan supaya tercapainya suatu tujuan. Kegiatan belajar mengajar ini tentunya memerlukan komunikasi yang interaktif antara guru dan siswa. Tercapainya tujuan dari kegiatan ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, dan meningkatnya hasil belajar. Semakin tinggi pemahaman dan hasil belajar siswa semakin tinggi pula prestasi yang akan diraih. Selain itu, media pembelajaran dan penerapan model yang sesuai juga menjadi salah satu factor keberhasilan siswa.

Seorang guru atau Pendidikan diharapkan mampu untuk menerapkan model – model yang ada pada saat ini

kemudian dimodifikasi dengan media pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik dan mungkin dapat memenuhi kebutuhan siswa. Media pembelajaran yaitu alat yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar serta mempunyai manfaat memperjelas materi atau informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat tercapainya suatu tujuan sesuai dengan yang sudah direncanakan sebelumnya (Surayya, 2012). Media pembelajaran juga akan berpengaruh terhadap psikologis anak dan meningkatkan motivasi keaktifan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam bidang teknologi dan informasi, guna mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang efisien, efektif, dan inovatif sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran digunakan guru sebagai alat bantu yang menunjang pembelajaran.

WHO (*World Health Organization*) atau yang biasa dikenal dengan Badan Kesehatan Dunia telah mendeklarasikan virus corona (covid-19) sebagai pandemic pada tanggal 9 Maret 2020. Dalam dunia pendidikan, pengaruh virus corona ini mengharuskan para pendidik mengubah system pendidikan menjadi pembelajaran daring sehingga meskipun tidak bisa bertemu secara langsung namun pembelajaran tetap bisa berlangsung. Hal ini juga menuntut guru untuk menggunakan platform online dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus mampu mengikuti perkembangan digital yang ada dan mampu menerapkan kepada anak didiknya.

Selain itu, tidak hanya bagaimana cara bertahan hidup, tapi sebagai guru atau pendidik juga harus membekali siswa berupa ketrampilan karakter, inovatif, konstruktif, dan berpikir kritis. Selama masa pandemic penggunaan laptop, tablet, dan handphone dapat digunakan untuk system pembelajaran secara daring dan tentunya memiliki jaringan koneksi internet yang memadai. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru atau pendidik supaya tetap tercapainya tujuan pembelajaran meski dilakukan melalui jarak jauh dan tentunya pembelajaran akan tetap menarik dan interaktif. Belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi mau tidak mau harus tetap dilakukan oleh guru.

Media pembelajaran yang menarik tentunya memiliki sifat yang interaktif menguatakan komunikasi dan Kerjasama antar siswa yaitu melalui permainan atau games yang memiliki ciri untuk menciptakan keingintahuan (*curiosity*), tantangan (*challenges*), dan kayalan (*fantasy*) seorang siswa (Irwan dkk, 2019).

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan untuk bersenang – senang. *Games* merupakan kegiatan yang bertujuan mencari kesenangan dan memiliki peraturan (Santrock 2007: 216-217). Sekarang ini seiring dengan perkembangan zaman serta teknologi informasi, banyak sekali media

pembelajaran berbasis teknologi yang disediakan untuk guru dalam menunjang pembelajaran selama masa pandemic covid-19. *Quizizz* adalah aplikasi permainan Pendidikan yang memiliki sifat fleksibel dan naratif sehingga bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi dan sebagai evaluasi pembelajaran yang inovatif. Dengan keadaan yang mengharuskan siswa belajar di rumah menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga dengan adanya pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi di tengah – tengah pandemic ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran berupa peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk membuat dan menciptakan atmosfer yang menarik dalam pembelajaran dapat digunakan aplikasi Quizziz tanpa menghilangkan keautentikan materi yang di transferkan dari guru. Permainan Quizziz tentunya bisa memingkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sependapat dengan (Dewi, 2018) pembelajaran berbasis permainan dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa sehingga dikatakan sebagai media yang efektif.

Berikut adalah latar belakang diadakannya penelitian dengan mengimbangi topik yang sedang gencar dibicarakan dari mulut ke mulut, dengan judul “Penggunaan Quizziz sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi di SDN Randuacir 03”. Dengan harapan bangsa Indonesia tidak tertinggal dalam hal penguasaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (mendeskripsikan) bagaimana pembelajaran dengan system daring pada masa pandemic covid-19 ini. Data yang dikumpulkan berupa kata – kata yang diperoleh melalui studi dokumen, wawancara, observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz bisa di download dan di akses di playstore untuk pengguna android, sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Format penilaian yang ada di aplikasi *quizizz* tersedia 4 pilihan jawaban sudah dengan jawaban yang benar. Aplikasi ini juga menawarkan fitur statistic, sehingga guru mudah untuk menghitung jumlah siswa yang menjawab dengan jawaban benar dan salah. Berikut Langkah – Langkah pembuatan soal menggunakan aplikasi *Quizizz*:

1. Masuk ke laman www.quizizz.com kemudian klik “*Sign Up*”
2. Pilih “*sign up with email*” atau “*sign up with google*”
3. Pilih “*Teacher*” jika login sebagai guru
4. Lengkapi identitas seperti email, kata sandi, dan username kemudian *continue*
5. Jikalau sudah masuk ke laman *Quizizz* buat kuis dengan mengeklik “*creat new quiz*” di bagian atas sebelah kiri
6. Akan keluar tampilan dengan tulisan “*Let’s create a quiz*” kemudian masukkan nama kuisnya, Bahasa yang digunakan, kemudian klik “*save*”
7. Tuliskan pertanyaan pada bagian “*write the question here*” masukkan juga opsi jawaban dan jenis bentuk jawabannya
8. Beri durasi dalam menjawab pertanyaan kemudian klik “*Save*”
9. Jika sudah menuliskan semua soal klik “*finish quiz*”
10. Akan muncul tampilan Quiz detail kemudian *save details*
11. Tampilan selanjutnya, pilih “*homework*” jika akan digunakan sebagai PR atau pilih “*play live*” jika digunakan sekarang
12. Atur deadline pengerjaan tugas
13. Kemudian akan muncul kode yang digunakan dalam pengerjaan tugas

Berdasarkan wawancara dengan para guru ditemukan kelemahan pada aplikasi ini salah satunya adalah tidak bisa melihat kemampuan sebenarnya yang dimiliki siswa jika soal atau quiz dibuat dalam bentuk pilihan ganda. Soal soal hanya

mengingatkan Kembali tentang materi yang sudah diberikan sehingga guru memiliki kesulitan untuk mengukur kemampuan siswa. Hanya mengandalkan untung untungan dalam pengerjaan soal karena siswa yang dinilai kurang hanya asal jawab.

Tapi dengan kelemahan yang ada, terdapat pula kelebihan yang dapat diunggulkan dalam aplikasi ini, meliputi: 1) memudahkan guru dalam menilai, 2) obyektif, 3) menghindari unsur subyektif, 4) bahan materi luas, 5) siswa akan memiliki pertanyaan yang berbeda dengan siswa yang lain.

Keunggulan atau kelebihan dari aplikasi *Quizizz* ini memiliki fitur bentuk soal yang bervariasi sehingga dapat digunakan guru untuk membuat soal dengan variasi lain. Kemudian aplikasi ini juga memberikan rekapan berupa statistic yang dapat diunduh berupa file excel. Selanjutnya fitur yang bisa digunakan untuk membuat PR atau bermain langsung dengan bisa menyetting waktu jatuh tempo.

Dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini diharapkan mampu dimanfaatkan guru secara maksimal sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Aplikasi *Quizizz* ini dapat digunakan oleh guru peruntukannya untuk mengukur atau mengevaluasi siswa sejauh mana mereka mampu memahami materi yang telah dijelaskan atau diterangkan oleh guru. Penggunaannya yang mudah, pemeriksaan penilaiannya yang cepat, menarik sehingga bisa dikatakan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengevaluasi belajarnya. Dalam penggunaan aplikasi ini tentunya ada kelemahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaannya, namun dapat ditutupi dengan kelebihan – kelebihan yang ada pula.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu Sriyati, S.Pd.SD. Kepala Sekolah SDN Randuacir 03 dan segenap guru yang telah mengikuti serangkaian kegiatan memfasilitasi serta memberikan kesempatan penelitian ini. Juga kami ucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Satya Wacana sehingga peneliti dapat melaksanakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Irwan, d. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan 1.8*.
- Santrock. (2017). *Educational Psychology: Theory and Application to Fitness and Performance*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Surayya. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>