

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS PBA B2

Amiratud Diniyah

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia

amiratuddiniyah@gmail.com

Abstrak

Untuk mempermudah pembelajaran dikelas diperlukan media yang relevan, dengan menggunakan media aplikasi Quizizz yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau library research, yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku-buku maupun tulisan-tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni : (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4) Ketelitiaan siswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan internet dan dapat diakses melalui website www.Quizizz.com. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan Latihan atau evaluasi di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran, Peserta Didik

Abstract

To make learning easier in class, relevant media is needed. By using the Quizizz media application which has educational value, it is hoped that students can learn innovatively so that it will make it easier to carry out learning in class. This research uses a library research method, namely reading, studying and examining books and writings related to the discussion. Based on research, the results that can be achieved in the Quizizz

application as a learning medium are: (1) Students' attention in using cellphones in the learning process, (2) Students' understanding of questions independently, (3) Activeness, both asking questions about the material and evaluating and taking notes. material. (4) Students' accuracy in questions and time management. (5) Calmness when working on questions or quizzes. Thus it can be concluded that the Quizizz application media is very effective in the learning process. Quizizz is a digital-based learning media that consists of quizzes, surveys, games and discussion features. The Quizizz application itself is described as a web tool for creating interactive quiz games that can be run using the internet and can be accessed via the website www.Quizizz.com. By using Quizizz, students can carry out exercises or evaluations in class on their electronic devices. Quizizz invites students to compete with each other and motivates them to learn so that it can increase students' interest in learning in the learning process.

Keywords: Quizizz Application, Learning Media, Learners

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, keberadaan media pembelajaran menduduki peran yang sangat signifikan dalam rangka mencapai hasil dari pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan penunjang agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Bahkan penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah satu bagian keterampilan seni dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Adapun penerapan sebuah media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap keberhasilan atau pencapaian dalam proses belajar mengajar. Kreativitas guru dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting dan juga dibutuhkan, namun jika kreativitas seorang guru tidak terus diasah dan dipelihara dengan baik dalam artian miskin kreasi, inovasi, variasi dan juga tidak imajinatif dalam melakukan proses pembelajaran, maka dapat menyebabkan guru kehilangan daya kreativitasnya. Selain itu jika perkembangan kreativitas guru terhenti maka dapat mempengaruhi proses pembelajaran (Asyari, 2016). Seperti pendapat yang mengatakan bahwa seorang guru tidak akan mampu mengembangkan kreativitas siswanya jika kemampuan kreativitas guru sendiri belum ditekankan (Morris, 2006). Guru merupakan satu dari beberapa unsur dalam pelaksanaan sistem pendidikan di lembaga sekolah, karena sesungguhnya guru mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam rangka membina, membentuk, dan juga dalam pencapaian hasil dari pendidikan. Sebagaimana telah ditegaskan dalam UU RI No. 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1 yang membahas mengenai guru dan dosen.

Guru memiliki peran untuk menjadi sumber inti dalam proses transformasi nilai-nilai ilmu pengetahuan serta nilai-nilai lainnya kepada siswa agar pengetahuan, kemampuan dan juga keterampilan yang dimiliki oleh guru dapat mendominasi suatu proses pembelajaran dan pembentukan hasil belajar siswa. Kreativitas dalam proses pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan oleh siswa dan guru. Peran kreativitas guru dapat membantu siswa dalam mengembangkan aspek seperti kognitif, afektif dan juga psikomotorik (Oktavia, 2014). Menurut Oktavia dalam Kusumadewi, peran guru sering kali kerap menjadi inti dari mentransformasi nilai-nilai ilmu pengetahuan, begitupun nilai-nilai lainnya. Kemampuan dan keterampilan yang ada

pada guru sangat mendominasi proses belajar serta pembentukan hasil belajar (Kusumadewi et al., 2020).

Proses pembelajaran membutuhkan kerjasama yang baik antara guru dan juga siswa. Sebagai bentuk proses kerjasama pembelajaran tidak hanya menitik beratkan kepada guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa harus bisa berkerja sama agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu kunci agar terbentuknya proses pembelajaran yang menyenangkan dan adanya feedback antara guru dan siswa yakni guru menguasai kreativitas dalam menerapkan metode pembelajaran (Sanjaya, 2015). Kreativitas merupakan sebuah skill dalam menciptakan sesuatu hal yang baru. Berkenaan dalam hal tersebut maka kreativitas guru merupakan upaya memotivasi siswa agar mau belajar sehingga bakat dan minat siswa teraktualisasi dalam bentuk kegiatan belajar. Kreativitas seorang guru dapat terlihat dari cara guru dalam menerapkan media pembelajaran (Ramadani et al., 2017). Dengan adanya kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam mengajar, dapat membuat peserta didik memiliki sikap ketertarikan untuk belajar. Maka dari itulah seorang guru dituntut untuk menjadi guru yang profesional, kreatif, inovatif dalam menciptakan suasana pembelajaran semenarik mungkin.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019).

Permainan (games) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Metode

Artikel ini menggunakan penelitian metode deskriptif (mendeskripsikan) bagaimana integrasi Keislaman pada Pembelajaran daring yang dianalisis melalui literature kepustakaan yang mendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah di artikel ini penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan

mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran

Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran.

Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

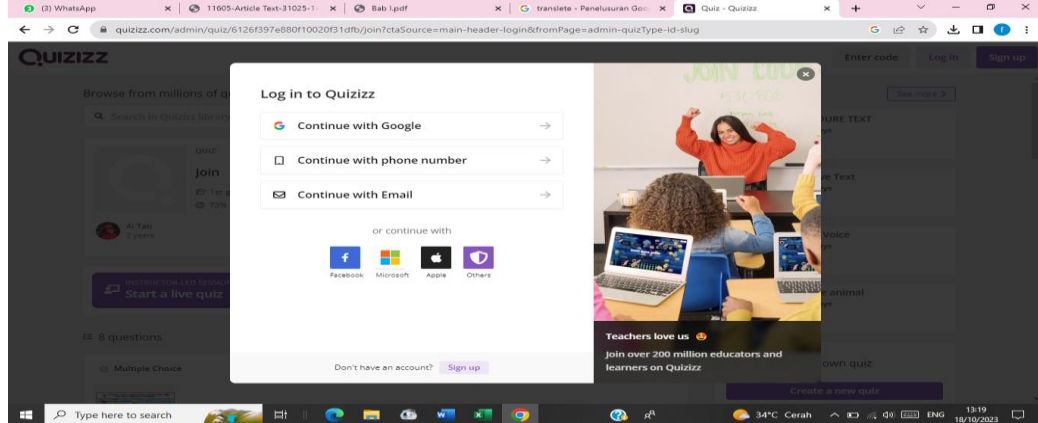
Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersediadalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas denga unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan

motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

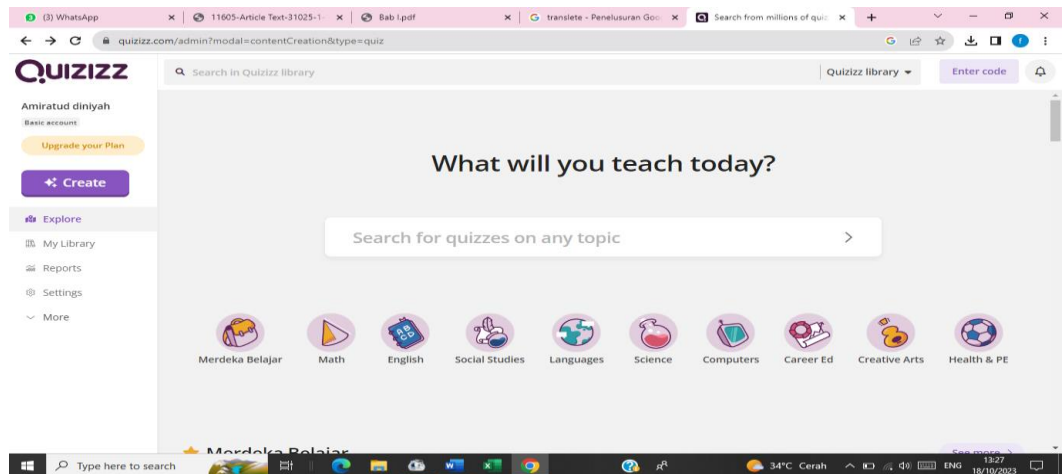
Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4- 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020)

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

1. Buat akun Quizizz

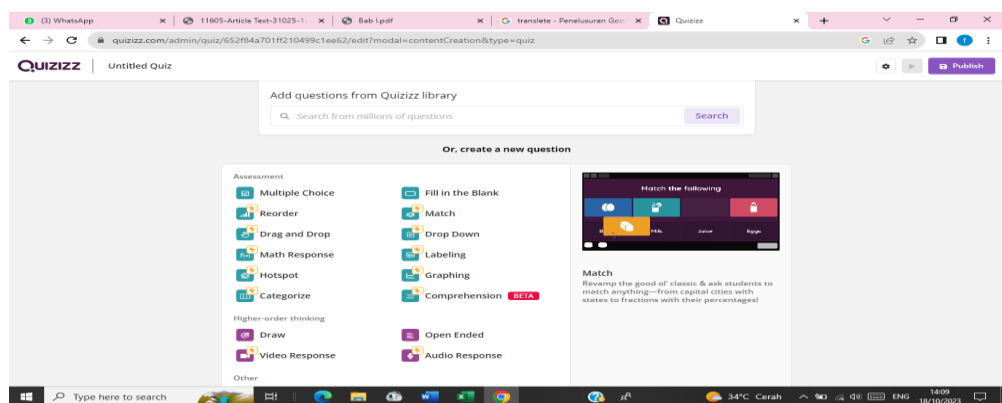


- Buka laman quizizz.com
- Masuk menggunakan email atau nomor telepon. Bisa juga menggunakan akun google ataupun Microsoft
- Kemudian pengguna akan diminta untuk memilih kebutuhan, untuk sekolah, bisnis, atau pemakaian pribadi.
- Jika digunakan untuk sekolah, maka pengguna diminta untuk memilih masuk sebagai authority atau sebagai murid. Jika untuk pemakaian pribadi, maka pengguna diminta memilih pemakaian untuk keluarga dan teman atau untuk profesional (event organizer, trainer, freelancer, dll)
- Lalu pengguna akan diminta untuk membuat nama beserta password yang akan digunakan sebagai akun quizizz
 1. Masuk ke halaman utama dan pilih tanda create



Setelah berhasil membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat kuis online di quizizz. Halaman ini akan tampil di layar pengguna yang sebelumnya memilih kategori sekolah sebagai authority atau pemakaian pribadi untuk teman dan keluarga.

- Klik tanda actualize (buat) untuk mulai membuat kuis.
 - Pilih kebutuhan yang akan digunakan (untuk memberikan materi pelajaran atau membuat kuis)
 - Pilih quiz untuk membuat kuis
2. Buat kuis, beri nama dan tema



Setelah masuk ke halaman kuis, pengguna akan diminta untuk membuat nama kuis beserta subjek yang relavan dengan kuis yang dibuat.

- Buat nama kuit dan pilih subjek yang relavan (Beberapa subjek yang ada, antara lain matematika, bahasa, sosial, komputer, bisnis, dan lain-lain)

- Pilih metode untuk memberikan kuis. (Metode yang bisa dipilih, antara lain assorted choice, ample in the blank, draw, audio respon, video respon, accessible ended, slide, dan polling)
- Jika memilih assorted choice, maka pengguna harus membuat soal beserta beberapa pilihan jawaban. Jangan lupa juga untuk menentukan pilihan jawaban yang benar
- Berikan juga penjelasan singkat mengenai jawaban yang benar
- Tentukan waktu untuk menjawab tiap pertanyaan
- Klik save setelah selesai membuat pertanyaan

Simpulan

Dalam mewujudkan tujuan serta cita-cita pendidikan di Indonesia, membutuhkan berkali-kali lipat usaha, mengingat segala kekurangan yang dimiliki. Teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalankan kehidupan, termasuk pendidikan. Disamping adanya transisi pandemi, pendidikan memiliki tantangan untuk bisa mengoptimalkan peran teknologi dalam ikut andil mensukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Seluruh peserta didik, selalu membutuhkan model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga dengan siswa SMA, terlepas dari usia berapa masing-masing mereka.

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa SMA, yakni aplikasi Quizizz. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

Upaya pemanfaatan aplikasi Quizizz digadang-gadang bisa menjadi alternatif media pembelajaran, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari siswa. Dengan memberdayakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia agaknya bisa cukup tenang dalam melakukan evaluasi, sebagai mana yang telah dijelaskan. Dimana dalam aplikasi Quizizz, guru bisa melakukan penilaian atau evaluasi lebih tepat.

Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa atau peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran. Sehingga, meski dalam kondisi apapun, pemerataan pendidikan tetap bisa dirasakan oleh

siapa saja, termasuk siswa-siswa SMA, yang mengemban sebagai pemuda-pemudi berbakat penerus generasi emas bangsa, baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Maka, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sebagaimana mestinya perlu di wujudkan.

Daftar Pustaka

- Agung setiawan dkk. *"Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020"*. Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.
- Bahar, Ayunara. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. Tersedia pada <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelasdengan.html> (diakses tanggal 19 Oktober 2020). 2017
- 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>
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. Pedagogia : Jurnal Pendidikan 1.8 (2019).
- Isratul Aini, Yulia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2.25 (2019).
- Noor, S. Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Hayati 6.1 (2020): 1-7.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2017.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, 2010.