SCHOOL EDUCATION JOURNAL
PGSD FIP UNIMED

Volume 12 No. 2 Juni 2022

The journal countains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school



PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI *COVID-19* BAGI GURU SD NEGERI 101877 TANJUNG MORAWA

Syibrina Jihan Lubis[1], Dinda Widyastika[2], Rudi Hermansyah Sitorus[3]
Universitas Battuta Medan[1,2,3]
Surel: syibrinajihanlbs@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the use of the Quizizz application in learning during the Covid-19 pandemic for teachers at SD Negeri 101877 Tanjung Morawa. This type of research uses a descriptive qualitative approach. This research was conducted at SDN 101877 Tanjung Morawa. The research subjects were teachers and students of grade V SD Negeri 101877 Tanjung Morawa. Data collection techniques in this study were obtained from the results of observations, interviews, documentation and filling out questionnaires by students. The results of online learning research using the Quizizz application are that learning becomes fun, increases focus in learning, is more enthusiastic, and stimulates students to understand questions better and makes it easier for teachers to analyze students' questions and answers.

Keywords: *Quizizz Application, Learning Media, Reseach Result.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran di masa *pandemi Covid-19* bagi guru SD Negeri 101877 Tanjung Morawa. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SDN 101877 Tanjung Morawa. Subjek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan siswa kelas V SD Negeri 101877 Tanjung Morawa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan pengisian kuesioner oleh siswa. Hasil penelitian pembelajaran daring menggunakan aplikasi Quizizz yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dan memudahkan guru untuk melakukan analisis pada soal dan jawaban peserta didik.

Kata Kunci: *Aplikasi Quizizz,* Media Pembelajaran, Hasil Penelitian.

Copyright (c) 2022 Syibrina Jihan Lubis[1], Dinda Widyastika[2], Rudi Hermansyah Sitorus[3]

✉ Corresponding author :
Email : syibrinajihanlbs@gmail.com

DOI : https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i2.35353
ISSN 2355-1720 (Media Cetak)
ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 10 Juni 2022, Accepted 27 Juni 2022, Published 28 Juni 2022

PENDAHULUAN

Pandemi *Covid-19* atau *corona virus disease* terjadi secara massif khususnya di Negara Indonesia yang terjadi pada awal tahun 2020. Pandemi *Covid-19* mengakibatkan dampak dan tantangan bagi negara khususnya di dunia pendidikan. Akibat dari keadaan darurat ini berdampak pada gangguan aktivitas belajar seehingga pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan yang berkaitan dengan permasalahan dalam pendidikan.

Di Indonesia, pemerintah melalui menteri pendidikan berusaha untuk mengatasi efek yang ditimbulkan dari pandemi *Covid-19* dengan mengambil sebuah kebijakan pada bulan Maret 2020 yang berisikan bahwa kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah kini diliburkan dan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah dengan sistem pembelajaran daring (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, tetapi dilakukan dengan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet dan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah.

Dalam pembelajaran daring guru dituntut untuk dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan jaringan internet. Sistem pembelajaran online sebenarnya mengikuti pembelajaran yang berorientasi pada Revolusi Industri 4.0 yang merupakan sebuah tantangan khususnya dalam dunia pendidikan yang mengahuruskan untuk memanfaatkan teknologi digital.

Ditengah masa pandemi *Covid-19* khususnya guru dapat melakukan revolusi industri 4.0 dalam pembelajaran (Sitorus, 2022). Guru pada era ini tidak lagi berfungsi sebagai sentral dalam pembelajaran melainkan sebagai fasilitator (Lubis, 2018).

Revolusi industri 4.0 merupakan revolusi digital dan era disrupsi teknologi. Revolusi digital yang terjadi berupa berkembangnya penggunaan. Pada Era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan dituangkan dalam bentuk pengembangan pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru bersama peserta didik di kelas, sekolah, maupun cara belajar masing-masing peserta didik. Informasi dan teknologi yang berkembang secara pesat dan tidak dapat dibendung, dimanfaatkan oleh guru sebagai wadah dan fasilitas penunjang pembelajaran selama masa pandemi *Covid-19*.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan di Indonesia dapat melihat perkembangan teknologi tersebut sebagai sebuah tantangan ataupun hambatan. Guru selain sebagai pentransfer ilmu, guru juga harus melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran (Trianingrum, 2017). Teknologi yang selalu berkembang terjadi secara global dan memiliki pengaruh yang kuat terhadap generasi muda. Langkah yang tepat untuk diambil oleh guru adalah mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Guru juga harus mengetahui ciri-ciri dari pembelajaran yang baik agar saat melaksanakan proses belajar mengajar, guru dapat menunjukan bagaimanakah kegiatan pembelajaran berjalan dengan optimal (Tampubolon, 2018).

Pemilihan media yang tepat sangatlah diperlukan dalam melakukan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di rumah menjadi lebih menarik, sehingga siswa akan merasakan kenyamanan dan kegairahan belajar walapun berbeda dari hari-hari biasanya (Mailani, 2020). Kegiatan pembelajaran sistem daring *(online)* mengharuskan guru untuk mampu memperhatikan aspek sebelum memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru salah satuny adalah untuk meringankan pekerjaanya dalam melakukan evaluasi pada siswanya dengan cara menggunakan kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan guru untuk memberikan materi kepas sisiwa yang dapat

berupa soal dan nantinya soal yang tekah dibuat digunakan oleh peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai materi yang sudah disampaikan.

Kuis interaktif merupakan media yang berbasis aplikasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer, *handphone*, *PC* dan perangkat digital lainnya. Kuis interaktif dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik karena selain mudah utuk dioprasikan (Centauri, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik pada masa pembelajaran daring adalah *Quizizz.* Hal ini selaras dengan pernyataan (Ramadhani, 2020) bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik di sekolah dasar yang pastinya akan terasa menyenangkan dan peserta didik juga akan antusias saat pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Penggunaan model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan optimal dapat didukung dengan penggunaan media interaktif yang telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan sebuah *web-tool* untuk membuat permainan kuis secara interaktif. Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Kelebihannya dapat diakses dimana saja. Sebelum masuk ke *www.quizizz.com*, guru terlebih dahulu harus menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Mei, 2018). Guru dapat memilih alternatif menggunakan *Quizizz* untuk menjadikan peserta didik berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nurrahmawati, 2021)

Tampilan pada aplikasi *Quizizz* yaitu sangat menarik dan memiliki musik pada pengerjaan quis dimana musik tersebut dapat dinyalakan atau tidak tergantung oleh pengguna aplikasi tersbut. Kelebihan lainnya pada aplikasi *Quizizz* yaitu terdapat gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika peserta didik menjawab benar atau salah. Pemanfaatan aplikasi *Quizziz* pada proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik lebih focus dalam pembelajaran yang dilakukan (Eddy, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran tematik. Subjek penelitian adalah siswa guru kelas V dan siswa kelas V SDN 101877 Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Data dikumpulkan dengan menggunakan google form dengan bentuk pertanyaan terbuka. Aspek-aspek yang ingin diketahui adalah bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19, bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*, apakah aplikasi *Quizizz* menjadikan suasana kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan, apakah aplikasi *Quizizz* membuat siswa menjadi lebih fokus dalam belajar, apakah aplikasi *Quizizz* membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, dan bagaimana kebermanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui *laptop*, *handphone, PC, tablet*, dan perangkat digital lainnya. *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didiki karena dilengkapi dengan tampilan warna, gambar yang dapat diubah serta adanya musik yang menarik pada proses pengerjaan kuis. Salah satu kelebihan fitur yang dimiliki pada *Quizizz* yaitu guru dapat memantau hasil evaluasi atau hasil pengerjaan kuis peserta didiknya dengan sangat efektif, cepat, dan

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926

akurat. Tanpa disadari *Quizizz* membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Dalam aplikasi *Quizizz* ini guru juga dapat menentukan dengan baik metode pengajaran yang paling tepat bagi peserta didiknya guna meningkatkan pemahaman materi tematik di SDN 101877 Tanjung Morawa. Peneliti melakukan koordinasi menggunakan media aplikasi *Whatsapp Group* kelas antara peneliti, guru, dan para siswa SDN 101877 Tanjung morawa kelas V dengan sangat mudah dalam memantau hasil belajar yang diterapkan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* memberikan manfaat yang sangat besar bagi pembelajaran tematik di SDN 101877 Tanjung Morawa khususnya di kelas V. Aplikasi *Quizizz* selain mudah diaplikasikan juga menarik sehingga dapat membuat motivasi belajar peserta didik meningkat. Waktu pelaksanan kegiatan yang bisa diatur sesuai kebutuhan juga sangat memungkinkan peserta didik bisa mengerjakan soal-soal latihan *Quizizz* dengan leluasa, sehingga capaian tugas terkumpul sesuai dengan target.

Kegiatan pembelajaran tematik yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada siswa kelas V SDN 101877 Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang yaitu peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal yang diberikan guru melalui aplikasi *Quizizz* karena terdapat limit waktu yang tersedia pada saat proses mengerjakan kuis sehingga dapat melatih peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dalam menjawab soal-soal dengan benar dan dapat mengelola waktu dengan baik saat proses pengerjaan kuis.

Hasil dalam mengerjakan soal-soal *Quizizz* seluruh peserta didik memiliki nilai yang sangat bagus, dalam *Quizizz* terdapat sistem rangking yang ditampilkan seusai mengerjakan akan membuat suasana kompetisi yang membuat peserta didik dapat termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Hal tersebut dapat mendorong peserta didik untuk dapat saling termotivasi dalam memperoleh posisi terbaik di kelasnya. Peserta didik akan berebut dalam menjawab dengan cepat dan tepat, walaupun terkadang ada kendala dalam jaringan internet karena *Quizizz* membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk menyelesaikan tahap demi tahap, namun demikian kendala ini tidak menurunkan semangat peserta didik untuk dapat menjadi yang terbaik di kelasnya. Seacar tidak langsung hal ini juga mendorong partisipasi aktif dari semua peserta didik untuk memberikan kontribusi dalam pembelajaran.

Manfaatan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* pada saat kegiatan belajar-mengajar juga sangat dirasakan para guru tematik dalam memeberikan materi ataupun latihan yang diajarkan dengan menyenangkan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* dapat menstimulus peserta didik utnuk dalam memahami dan menjawab soal lebih baik daripada soal berbasis buku teks (Kurniawan, 2020). Koordinasi hasil evaluasi dengan orang tua peserta didikpun sudah difasilitasi pada aplikasi *Quizizz* dengan fitur *"share progress with parents".*

Beberapa dampak positif yang timbul setelah menggunakan *Quizizz* dalam proses pembelajaran online menunjukkan bahwa *Quizizz* bermanfaat dalam proses pembelajaran online seperti yang sedang terjadi saat ini.

SIMPULAN

Adapun simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Quizizz* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru. *Quizizz* dapat dimainkan atau dioprasikan secara individu maupun kelompok oleh peserta didik. Aplikasi ini dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik ataupun dijadikan sebagai pekerjaan rumah (PR). Aplikasi *Quizizz* memudahkan guru untuk melakukan analisis soal dan jawaban peserta didik. Selain itu, guru dapat membagikan hasil kuis kepada

orang tua melalui email.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena peserta didik merasa seperti sedang bermain *game*, dan juga mengasah jiwa kompetisi peserta didik karena *Quizizz* menampilkan secara langsung skor yang diperoleh peserta didik tiap kali menjawab pertanyaan dan meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, sehingga peserta didik dapat memahami soal lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

Arifin, A. N., & Hala, Y. 2015. *Pemanfaatan Kahoot Sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidik Di Kabupaten Gowa.* Makassar: Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 2019 (8), 526–529.

Centauri, B. 2019. *Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal*. Pontianak. Seminar Nasional Pendidikan MIPA Dan Teknologi (SNPMT II), 2(2), 55–61.

Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. 2020. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 55–61.

Kurniawan, C. D., & Huda, M. M. 2020. *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*. Jurnal Pena Karakter, 3(1), 37–41.

Madya, A. 2020. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

Mei, S. Y., Y., J. S., & Adam, Z. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208–212.

Nurrahmawati, A., Priwantoro, W. S., & Setyawan, F. 2021. *Menjadi Guru Professional Dan Inovatif Dalam Menghadapi Pandemi*. UAD PRESS: Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Matematika.

Purba, L. S. L. 2019. *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.* Jurnal Dinamika Pendidikan, 12(1), 29–39.

Pusdiklat Kemendikbud. 2020. *Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelakanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).* Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. https://pusdiklat.kemendikbud.go.id/

Ramadhani, R., & Dkk. 2020. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

p-ISSN : 2355-1720
e-ISSN`: 2407-4926