

MENGAJAR KREATIF: PEMANFAATAN TEKNOLOGI APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

Bayu Fajar Dianggara Putra¹⁾, Mohammad Khoirul Anam^{2*)}

¹⁾Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

²⁾Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

*Email Korespondensi : arula624@gmail.com

Abstrak

Quizizz merupakan sebuah aplikasi permainan pendidikan interaktif, digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pembahasan melibatkan konsep pembelajaran, relevansi media pembelajaran berbasis digital, dan metode yang digunakan adalah praktik secara langsung. Quizizz memberikan kemudahan dalam pembuatan soal, memberikan informasi peringkat secara real-time, dan menawarkan tampilan review question untuk siswa. Meskipun memiliki kelebihan, aplikasi ini juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet. Teknologi penting untuk diadopsi, seperti Quizizz, untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar di dalam kelas. Studi kasus di SDN 02 Tokelan menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, mendorong pemahaman yang lebih baik terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: pendidikan, peserta didik, pembelajaran, teknologi, quizizz

Abstract

Quizizz an interactive educational game application, is used to increase student motivation and learning outcomes. The discussion involves learning concepts, the relevance of digital-based learning media, and the method used is direct practice. Quizizz makes it easy to create questions, provides real-time ranking information, and offers a review question display for students. Even though this application has advantages, it also has disadvantages, such as dependence on an internet connection. It is important to adopt technology, such as Quizizz, to increase the effectiveness of the teaching and learning process in the classroom. Case studies at SDN 02 Tokelan show an increase in student motivation and learning outcomes, encouraging better understanding regarding the application of technology in learning.

Keywords: education, learners, learning, technology, quizizz

PENDAHULUAN

Desa Tokelan merupakan desa dengan penduduk yang hampir sebagian jumlah penduduknya berisi anak yang ada di bangku sekolah. Di desa Tokelan terdapat 2 Sekolah dasar yaitu SDN 02 Tokelan dan SDN 03 Tokelan. Maka kami akan melaksanakan kegiatan program mengajar kreatif yang akan dilaksanakan dan difokuskan pada SDN 02 Tokelan dengan pemanfaatan teknologi aplikasi quizizz sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar kreatif. Sehingga peserta didik di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas.

Pengertian atau definisi pembelajaran sangat bermacam-macam, salah satu pengertiannya menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan pembelajaran yang dirancang

oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif, yang meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan memungkinkan mereka membangun pengetahuan baru serta meningkatkan penguasaan materi pelajaran. Sebuah pencapaian proses pembelajaran dapat diukur dari pemahaman konsep siswa, penguasaan materi dan keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi juga prestasi yang dicapai. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Peserta didik harus mampu memahami metode pembelajaran terutama yang berhubungan dengan model-model pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan penyusunan pembelajaran dan perencanaan kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat media pembelajaran ialah menarik penyajian materi dan informasi sehingga mampu meningkatkan dan memperjelas proses dalam hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan siswa. Demi mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi mampu mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital yang mampu dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran digunakan oleh guru sebagai media bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Banyak media pembelajaran yang telah digunakan, yang hanya bisa diajarkan oleh guru salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu media ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, dalam Salsabila, 2020).

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain itu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi. Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang kurang kreatif tentu dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini guru mampu menerapkan kemudian mengoptimalkan media pembelajaran evaluasi. Melalui aplikasi ini guru-guru dapat mencapai tujuan pendidikannya. Berbagai macam aplikasi yang sama dengan penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan kemanfaatan yang diperoleh bahwa Quizizz bisa meningkatkan kemampuan setiap peserta didik dan keahlian peserta didik. Untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup, penggunaan aplikasi Quizizz bisa menjadi solusinya tanpa mengurangi inti dari materi yang telah dijelaskan oleh guru. Permainan Quizizz mampu membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

METODE

Kegiatan ini dimulai dengan agenda ijin terlebih dahulu kepada kepala sekolah SDN 02 Tokelan. Kami sekaligus mencari jumlah peserta didik setiap kelas, untuk menentukan sasaran dalam kegiatan yang akan dilaksanakan. Dari tahap tersebut, maka kami akan

melaksanakan rapat bersama anggota KKN-Tematik Desa Tokelan mengenai waktu pelaksanaan dan sasaran.

Kegiatan ini dilaksanakan pada Kamis, 09 November 2023 dari jam 10.00-12.00 WIB. Pada saat itu sasaran pelaksanaan kegiatan kami ialah peserta didik kelas 4 SD, yaitu berjumlah 13 peserta didik pada saat itu. Metode dalam kegiatan ini adalah metode praktik secara langsung di dalam kelas. Kami mengikuti RPP yang sudah disediakan oleh wali kelas SDN 02 Tokelan. Setelah itu, kami menjelaskan materi tentang aritmatika. Selanjutnya ialah kami memberikan soal-soal yang berhubungan dengan materi, hanya saja kami berkolaborasi dengan penggunaan teknologi yaitu aplikasi quizziz dalam memberikan soal aritmatika.

PEMBAHASAN

Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi membantu kita dalam melakukan berbagai hal. Salah satu ialah dalam bidang pendidikan, teknologi membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, salah satunya adalah proses penilaian. Salah satu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah penggunaan aplikasi kuis interaktif, quizizz.

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Cara menyiapkan media pembelajaran Quizizz mudah dalam membuatnya, yaitu dengan mempersiapkan materi terlebih dahulu, dengan cara menyiapkan bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah materi tersusun kedalam konten lainnya yang hendak dimasukkan, kemudian perlu membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui website, yaitu www.quizizz.com. Atau dengan cara mendownload di Google Play Store.

Adapun tata cara ringkas untuk membuat akun dan mengoperasikan aplikasi Quizizz secara sederhana yakni:

1. Buka website Quizizz yakni www.quizizz.com
2. Klik *sign up* jika belum memiliki akun
3. Isilah formulir yang tersedia sesuai dengan ketentuan pendaftaran akun

Pendaftaran akun hanya bisa dilakukan melalui website resmi Quizizz. Tahapan selanjutnya adalah login menggunakan aplikasi. Sebelum login bisa download aplikasinya terlebih dahulu lewat Google Play Store. Adapun Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengunduh aplikasi Quizizz yakni:

1. Masuk ke Google Play Store
2. Klik kolom pencarian.
3. Tuliskan 'Quizizz' dalam kolom pencarian.
4. Pilih opsi aplikasi teratas.
5. Klik 'Unduh' atau 'Download' untuk memulai proses pengunduhan
6. Masuk ke aplikasi Quizizz jika unduhan telah selesai
7. Pilih Login
8. Isilah kolom login menggunakan *email* dan *password* yang sebelumnya telah dibuat di website resmi Quizizz atau ketika mendaftar akun
9. Silakan tentukan model kuis yang diinginkan
10. Bisa juga membuat kuis sendiri dengan cara memilih opsi *create my quiz*.

Cara Mengoperasikan Aplikasi Quizizz

Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Kami dapat melacak berapa peserta didik yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan kami dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah peserta didik dapat mengerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga peserta didik dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan kami dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. Berikut langkah-langkah mengerjakan quiz melalui Quizizz:

1. Membuka aplikasi *Quizizz*
2. Kami membagikan kertas kepada peserta didik yang sudah diberikan kode.
3. Kode yang disebar kepada peserta didik, dimaksudkan sebagai identitas dari masing-masing siswa dan siswi
4. Kode tersebut juga berguna untuk mengetahui jawaban dari masing-masing anak ketika soal sudah dibagikan dan mereka yakin dengan jawabannya
5. Cara mengetahui apa yang menjadi jawaban dari murid, adalah dengan membolak-balik kode yang sudah kami bagikan
6. Setiap kode memiliki arti. Ada kode A, B, C, dan D yang fungsinya sebagai jawaban dari soal-soal yang telah disediakan
7. Kami melanjutkan dengan membagikan soal yang sudah tersambung dengan kode dari aplikasi *Quizizz*
8. Ada 15 soal aritmatika yang merupakan salah satu materi dari mata pelajaran matematika
9. Berlanjut ke pemaparan dan penjelasan soal yang dibuka menggunakan LCD di papan tulis
10. Murid diberikan waktu untuk memberikan jawaban mereka masing-masing
11. Bagi murid yang sudah yakin dengan jawabannya, mereka wajib menunjukkan kertas kode yang kami bagikan
12. Murid juga menunjukkan kode tertentu sesuai dengan instruksi. Saat jawaban mereka A, maka kode yang harus mereka perhatikan adalah kode A. Sama juga halnya saat mereka ingin memberikan jawaban B, C, atau D
13. Dan kami melakukan scan menggunakan HP
14. Scan menggunakan HP berguna untuk mengetahui jawaban dari masing-masing siswa
15. Kegiatan ini kami lakukan selama 2 JP atau 1 jam 30 menit
16. Selama waktu yang diberikan, tidak ada kendala yang kami dapatkan. Semua murid memahami instruksi awal mulai dari pembagian kertas hingga memberikan jawaban sesuai dengan kode yang mereka yakini.

Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi ini dapat memberikan berbagai macam manfaat terutama dalam kegiatan belajar dan mengajar. Tidak hanya untuk mengetahui jawaban dari masing-masing siswa dengan mudah. Pemakaian aplikasi Quizizz juga bermanfaat untuk beberapa hal berikut:

- a. Memudahkan proses pembuatan soal
- b. Mengetahui peringkat atau rangkin secara *real time* atau secara langsung
- c. Bisa mendapatkan informasi secara *real time* untuk mengetahui siswa atau siswi yang salah dalam menjawab sehingga murid bisa langsung mengoreksi dan menjadikannya bahan evaluasi mandiri
- d. Ada tampilan *review question* yang sangat memudahkan siswa dan siswi untuk mencermati kembali jawaban yang sudah mereka pilih
- e. Meningkatkan efektivitas proses belajar dan mengajar di dalam kelas.

f. Memudahkan guru untuk mengoreksi jawaban dari murid.

Sempurna adalah hal yang mustahil di dunia ini. Begitu juga dengan hadirnya aplikasi Quizizz. Aplikasi ini masih memiliki sejumlah kekurangan yang di kemudian hari, bisa diperbaiki. Adapun kekurangan ataupun kelemahan dari Quizizz sebagai aplikasi untuk proses belajar dan mengajar yakni:

- Sangat bergantung pada koneksi internet. Tanpa adanya internet, maka proses penggunaan atau pengoperasian Quizizz akan terganggu
- Siswa tidak langsung memahami instruksi yang kami berikan untuk masalah kode jawaban pada kertas yang telah disediakan
- Kecenderungan siswa untuk menjawab secara asal-asalan sangat besar
- Soal-soal atau kuis yang tersedia di dalam aplikasi, belum sesuai dengan tingkatan atau kelas masing-masing. Contoh kasusnya adalah masih terdapat soal yang harusnya dikerjakan murid SMP tapi sudah masuk dalam kurikulum SD.

Hasil Belajar yang Bisa Diperoleh

Hasil kegiatan program Mengajar kreatif dengan memanfaatkan teknologi aplikasi Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar dengan bentuk skor atau angka-angka setelah melakukan tes belajar diakhir pembelajaran. Nilai yang telah diperoleh oleh peserta didik SDN 02 Tokelan, dapat menjadi dasar dalam melihat seberapa banyak siswa maupun peserta didik dapat menerima dan memahami pembelajaran. Hal ini bisa dilihat langsung dari penerapan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Adapun hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa dan siswi SDN 02 Tokelan, mereka memahami instruksi yang disampaikan oleh kami selaku mahasiswa yang melakukan kegiatan KKN di SDN 02 Tokelan. Hasil dari penerapan aplikasi Quizizz membuat siswa semakin termotivasi untuk meningkatkan skor yang telah ditampilkan. Penerapannya berpengaruh terhadap keinginan mereka untuk bersaing satu sama lain demi mendapatkan nilai yang lebih baik. Tidak hanya itu peserta didik SDN 02 Tokelan sangat antusias dan senang belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz.



Gambar 1. Pemanfaatan aplikasi quizziz untuk mengetahui hasil belajar dari peserta didik SDN 02 Tokelan dengan menggunakan cara *scan barcode*



Gambar 2. Hasil kuis belajar materi aritmatika menggunakan aplikasi quizziz dan foto bersama dengan peserta Didik SDN 02 Tokelan

KESIMPULAN

Teknologi adalah hal yang tidak bisa kita tolak keberadaannya. Menolak teknologi merupakan langkah terbaik untuk tidak menerima kemajuan. Artinya jika menginginkan kemajuan maka teknologi adalah hal yang wajib diserap dan dipergunakan sebagaimana mestinya. Teknologi harus menjadi salah satu alat yang bisa memajukan tingkat pendidikan di Indonesia agar semakin tidak tertinggal dengan pendidikan di negara lain. Caranya yakni dengan mengadopsi teknologi yang sudah ada. Salah satunya dengan mengadopsi aplikasi Quizizz.

Aplikasi Quizizz menyediakan banyak manfaat untuk pendidikan kita, terutama di Indonesia. Salah satu manfaatnya yakni membuat metode belajar jadi tidak membosankan dan bahkan cenderung menyenangkan. Nurfaal, dkk. (2022) menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning* dapat meningkatkan hasil belajar dari para respondennya yang merupakan pelajar SMA.

Hal ini membuktikan jika belajar secara menyenangkan akan membuat kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran bisa lebih mudah. Hasilnya yakni siswa dan siswi yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai suatu materi. Akhirnya, kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki akan meningkat dengan menggunakan metode belajar yang menyenangkan.

Adanya aplikasi Quizizz akan sangat membantu hal ini, terutama untuk menyediakan *joyfull learning* kepada semua siswa termasuk juga murid di SDN 02 Tokelan yang mendapatkan kesempatan menggunakan aplikasi dengan bantuan dari mahasiswa KKN. Ini adalah pentingnya penerapan teknologi di dalam dunia pendidikan. Penerapan secara lebih luas, juga akan bermanfaat dan berdampak lebih luas pula yang akhirnya, cita-cita pendidikan di Indonesia akan terwujud yakni demi terciptanya SDM yang maju dan berguna bagi perkembangan bangsa dan negara Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sebesar-besarnya disampaikan kepada LP2M UNARS yang telah membantu publikasi jurnal kami khususnya, terimakasih kepada dosen pembimbing KKN kami yang telah mengarahkan kami dengan baik dan juga tidak lupa terimakasih kepada Kepala Desa Tokelan dan jajarannya karena telah memberikan kesempatan kepada kami untuk berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Sitti Wirda, & Nurhidayah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (*Joyfull Learning*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Jurnal Biotek. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Salsabila, U., H., dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.