

Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Desi Nursyifa Ramdhani

Universitas Pendidikan Indonesia

Syifa Dilla Khansa

Universitas Pendidikan Indonesia

Prihantini Prihantini

Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat: JL. Pendidikan No15. Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40625

Korespondensi penulis: desinursyifar@upi.edu

Abstract. *This study aims to determine the level of material understanding by using QUIZIZZ digital media as a classroom learning evaluation application and improve learning evaluation results. This QUIZIZZ application is also a fun learning application that can build student learning motivation. This research also aims to reveal the weaknesses and advantages of using the QUIZIZZ application. This research uses a qualitative descriptive method, namely literature study (literature study) is often referred to as a series of reading activities, as well as collecting and recording research data by searching for articles, journals, books, and news. The results of the study state that the use of QUIZIZZ digital media can improve the understanding of high-grade students' material because, the use of QUIZIZZ at the time of evaluation increases student motivation because students feel challenged to get the best score. In quizzes, a high sense of competition with friends wants to be the fastest and right, and students feel helped in understanding the material by the use of quiz-based knowledge capital. And also as one of the creativity and innovation that is appropriate and developing in the 21st century.*

Keywords: *Improved Understanding, QUIZIZZ Application*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkatan pemahaman materi dengan menggunakan media digital QUIZIZZ sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran. Aplikasi QUIZIZZ ini juga sebagai aplikasi pembelajaran yang menyenangkan dapat membangun motivasi belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan dari penggunaan aplikasi QUIZIZZ. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu studi literatur (studi pustaka) sering disebut sebagai rangkaian kegiatan membaca, serta pengumpulan dan pencatatan data penelitian dengan mencari artikel, jurnal, buku, dan berita. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa penggunaan media digital QUIZIZZ ini dapat meningkatkan pemahaman materi siswa kelas tinggi karena, penggunaan QUIZIZZ pada saat pengevaluasian meningkatkan motivasi siswa karena peserta didik merasa tertantang mendapatkan skor terbaik. Dalam kuis, rasa bersaing yang tinggi dengan teman ingin menjadi yang tercepat dan tepat, serta peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi dengan penggunaan modal pengetahuan berbasis kuis. Dan juga sebagai salah satu kreatifitas dan inovasi yang sesuai serta berkembang pada abad 21.

Katakunci: Peningkatan Pemahaman, Aplikasi QUIZIZZ

LATAR BELAKANG

Suatu proses yang sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia yaitu pendidikan (Afiani & Faradita, 2022). Menurut Langeveld, Pendidikan yaitu hubungan yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak pada suatu keadaan dimana pekerjaan mendidik itu berlangsung. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Manusia merupakan pelajar sepanjang hayat sehingga dalam kehidupan sehari-hari manusia belajar

tidak terbatas waktu dan tempat (Faizah, 2022). Era society 5.0 pertama kali di populerkan oleh negara jepang yang bertujuan untuk melihat seberapa besar peran manusia dalam masyarakat (Harahap, 2021). Dengan adanya society 5.0 teknologi elektronik dan digital sangat berkembang pesat, sehingga dalam penyelenggaraan pembelajaran guru dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Anderson dalam (Rohayu et al., 2021) media pembelajaran adalah media yang dapat mewujudkan interaksi secara langsung antara guru dan siswa. Interaksi langsung itulah yang dapat mengantarkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah QUIZIZZ. QUIZIZZ adalah sebuah aplikasi game yang menyediakan kegiatan kelas multipemain sehingga membuat pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif (Citra et al., 2020). Menurut pendapat Amornchewin (2018) QUIZIZZ merupakan alat atau media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar dengan berbagai fitur menarik. Game QUIZIZZ ini dapat dimainkan atau diakses menggunakan berbagai perangkat yakni komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan quiz pada game. Penggunaan aplikasi QUIZIZZ pada pembelajaran juga lebih memudahkan guru dalam memberikan materi dan melakukan penilaian di akhir materi. Dengan menggunakan QUIZIZZ guru dapat mengetahui hasil capaian siswa dengan nilai yang ditunjukkan ketika siswa telah selesai mengerjakan kuis. Hal tersebut didukung pernyataan Salsabila, aplikasi QUIZIZZ memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran (Sari et al., 2022). Berdasarkan paparan di atas, dapat di simpulkan bahwa QUIZIZZ merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menarik dan menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa senang belajar. Penggunaan aplikasi QUIZIZZ ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.

Proses pembelajaran kerap kali membosankan pada tahap evaluasi, karena setiap selesai pembahasan materi atau mempelajari materi siswa sering kali mendapat soal evaluasi. Dari sini guru perlu melakukan perubahan atau mengeluarkan inovasi baru yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran salah satunya tahap pemberian soal evaluasi. Dengan menggunakan media QUIZIZZ siswa dapat memakai fitur-fitur yang terdapat di aplikasi QUIZIZZ, selain itu siswa juga dapat mengerjakan latihan soal di rumah. Saat di sekolah guru dapat menyuruh siswa membawa gadget dari rumahnya. Guru dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap siswa melalui jawaban yang langsung

terpampang di layar. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti dapat memberikan wawasan penggunaan media digital QUIZIZZ yang dapat mempengaruhi tingkatan pemahaman materi dan motivasi belajar siswa, yang berharga bagi guru dan pendidik dalam memanfaatkan alat media digital.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan dan dokumentasi. Studi literatur (studi pustaka) sering disebut sebagai rangkaian kegiatan membaca, serta pengumpulan dan pencatatan data penelitian. Penelitian ini akan memberikan banyak kutipan data untuk memberikan gambaran tentang penyajian data penelitian. Analisis data dan teknik deskriptif kualitatif digunakan dalam studi ini. Dalam hal tersebut, biasanya penelitian dilakukan dalam kondisi alamiah, maka metode penelitian kualitatif disebut juga dengan metode penelitian naturalistik (Sugiyono, 2016). Tujuan penggunaan metode ini untuk dapat mengetahui sejauh mana penggunaan media digital QUIZIZZ mampu meningkatkan pemahaman materi dan mengetahui peningkatkan motivasi belajar siswa pada semua mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan pendidikan nasional menyediakan sarana belajar yang memadai dengan upaya dukungan terciptanya pembelajaran yang idel. Mempertimbangkan kenyataan yang ada seperti keterbatasan pemerataan saran pembelajaran, dengan begitu guru di tunut kreatif dan inovatif sehingga dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan dan mudah di pahami oleh seluruh peserta didik. Pada proses pembelajaran tidak luput oleh variasi strategi yang di gunakan sehingga pada bahan ajar dan penyampaianpun dapat diterima. Khususnya pada media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengatasi kesulitan dan keterbatasan yang dialami guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran menunjang hal tersebut maka harus memilih yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang cocok sesuai dengan perkembangan zaman yang mengikuti perkembangan abad 21, pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi QUIZIZZ merupakan media pembelajaran digital

yang dapat di pergunakan, aplikasi QUIZIZZ ini merupakan aplikasi web dengan permainan serta kuis interaktif yang digunakan untuk pembelajaran di kelas. Pada hal ini penggunaan QUIZIZZ dapat digunakan saat evaluasi, penggunaan QUIZIZZ cocok digunakan oleh siswa kelas tinggi karena penggunaan QUIZIZZ memerlukan keterampilan dalam pengoprasian media digital yaitu gadget, anak kelas tinggi rata rata telah memiliki gadget masing masing sehingga dalam pengkondisian sarana sudah terkucupi, oleh karena itu penggunaan QUIZIZZ dapa saat evaluasi dianggap mampu dalam pelaksanaanya karena tingkat literasi digitalnya pun pada anak kelas tinggi telah mampu. Jika ada peserta didik yang tidak memiliki gadget pun akan disediakan oleh guru.

QUIZIZZ merupakan aplikasi berbasis kuis yang dipadukan dalam bentuk permainan. QUIZIZZ merupakan media yang berpusat pada peserta didik, serta penggunaan QUIZIZZ dapat mempermudah guru, karena guru dapat mengatur waktu sehingga peserta didik dapat mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah diberikan. Dalam hal ini guru dapat mementoring pekerjaan yang sedang dilakukan oleh peserta didik, dengan hal hal tersbut menjadikan peserta didik aktif, dalam hal ini QUIZIZZ mampu meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan QUIZIZZ pada saat pengevaluasian meningkatkan motivasi siswa karena peserta didik merasa tertantang mendapatkan skor terbaik dalam kuis, rasa bersaing yang tinggi denga teman ingin menjadi yang tercepat dan tepat, serta peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi dengan penggunaan modal pengetahuan berbasis kuis.

Penggunaan aplikasi QUIZIZZ pada media digital adakalanya memiliki kelemahan terlihat pada saat penggunaan dan pengoprasian aplikasi tersebut. Disamping hal tersebut adapula kelebihan. Berikut kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan aplikasi QUIZIZZ;

Kelebihan dari aplikasi QUIZIZZ yaitu:

1. Pada saat peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar poin akan muncul pada butri soal yang telah di jawabserta peserta didik akan mendapatkan rangking dalam menjawab beberapa soal dengan tepat.
2. Jika siswa salah atau ragu ada sistem kocok atau ulang sehingga di berikan kesempatan dalam menentukan pertanyaan yang salah atau ragu
3. Soal yang muncul berbeda beda tidak akan sama dengan peserta didik yang lainnya.
4. pada akhir selesai mengerjakan kuis siswa dapat melihat kembali apa saja yang telah di kerjakan karena menggunakan tampilan Review Question.

Kelemahan dari aplikasi QUIZIZZ yaitu:

1. dapat menambah tampilan layar baru/ peserta didik dapat membuka tab baru.
2. Pengontrolan dalam pembukaan tab baru yang dilakukan peserta didik.
3. Pelaksanaan menggunakan waktu yang cukup lama dan adanya keterbatasan, beberapa fitur yang memang harus dikembangkan lagi pada aplikasi tersebut.
4. Pengkondisian jaringan yang tidak stabil menjadi hambatan pada saat penggunaan aplikasi.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran yang cocok dan menyenangkan untuk peserta didik tentu sangat penting, dalam hal ini dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan QUIZIZZ merupakan salah satu cara alternative dalam pemilihan media pembelajaran dalam penggunaan pengevaluasian pun bisa dilakukan secara efektif dan efisien.

Respon yang diberikan gurupun positif dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam mengembangkan abad 21. Adapun respon siswa dalam penggunaan aplikasi QUIZIZZ membuat pembelajaran tidak bosan dan dapat meningkatkan motivasi serta tantangan yang ada pada aplikasi tersebut.

Sehingga penulis berkesimpulan bahwa penggunaan aplikasi QUIZIZZ dapat meningkatkan pemahaman serta membantu pada saat pengevaluasi yang dilakukan pada saat pembelajaran, dan juga sebagai salah satu kreatifitas dan inovasi yang sesuai serta berkembang pada abad 21.

DAFTAR REFERENSI

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2019). Penggunaan Aplikasi QUIZIZZ Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 209–218.
- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2022). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Surabaya Materi Pecahan Berbantu Media Folding Paper. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1), 89–97. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.17862>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi QUIZIZZ Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>

- Faizah, E. N. (2022). Pandangan Pendidikan Islam Ibnu Khaldun dan Implementasi Keteladanananya Pada Peserta Didik Era 4.0. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3545–3558. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/3215>
- Harahap, A. (2021). Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–44.
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Sari, S. P., Djamilah, S., & Nugroho, G. A. (2022). Penerapan QUIZIZZ Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematis Siswa
- Taurina, Z. 2015. Students' Motivation and Learning Outcomes: Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5 (4), 2625-2630. Diakses dari <https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-AssuranceSystem.pdf>