



PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SEDARUM I NGULING**Oleh****Mokhammad Lutfi Arfiyan****Universitas Negeri Malang****E-mail: mokhammad.lutfi.1904216@sudents.um.ac.id**

Article History:*Received: 07-06-2022**Revised: 15-06-2022**Accepted: 24-07-2022***Keywords:***Media Pembelajaran,**Quizizz, Aplikasi*

Abstract: *Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran dan pemberian latihan atau kuis yang menyenangkan dalam aplikasi quizizz juga membuat siswa semangat serta termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman siswa yang awal kurang menjadi lebih baik dan memahami materi secara lebih rinci. Pemahaman siswa yang baik meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN Sedarum I Nguling,*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. 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).

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.

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengkomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Meski begitu peserta didik siswa dari UPT SDN Sedarum I Nguling perlu mengenal mengenai Quizizz. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan quizizz, siswa akan merasa lebih bersemangat dan merasa tertantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat. Kecepatan akan ada tambahan skor atau bonus atas kecepatan dalam menjawab dan ketepatan dalam menjawab, Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antarpeserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi quizizz ini metode yang digunakan adalah metode pelaksanaan kegiatan yang terbagi menjadi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran terdiri dari peserta didik SDN Sedarum I nguling kelas 5.

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, penulis dan tim melakukan perencanaan terkait kegiatan yang akan dilakukan selama kegiatan pembelajaran. Tahap perencanaan meliputi observasi awal, rancangan kegiatan (tempat dan waktu), daftar materi yang diberikan, dan metode yang digunakan. Untuk tempat dan waktu dilakukan di kelas 5 dan dilaksanakan waktu jam masuk awal selama 1 jam yaitu pukul 07.30-08.30 WIB.

2. Tahap Persiapan

Setelah kami mendapat persetujuan dan izin dari guru kelas, tahap selanjutnya yang kami lakukan adalah melakukan berbagai persiapan untuk melaksanakan kegiatan. Pada tahap ini kami menyusun materi yang akan diberikan, selain itu kami juga melakukan persiapan



berupa mengoperasikan proyektor, pengecekan sinyal wifi yang nantinya akan digunakan. Setelah materi, peralatan, aplikasi sudah siap selanjutnya kami menyusun mekanisme pelaksanaan untuk kegiatan pembelajaran tersebut.

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dengan teknis sebagai berikut:

- a. Peserta didik hadir ke sekolah pukul 07.00 dan langsung masuk ke kelas 5
- b. Melakukan pengecekan kepada peserta didik, apakah mereka membawa Hp/handphone atau tidak yang nantinya akan digunakan untuk Quizizz
- c. Guru/mahasiswa/pengajar memulai kelas dengan memberi salam
- d. Peserta didik selanjutnya menerima materi yang sebelumnya sudah disiapkan
- e. Peserta didik selanjutnya memulai praktik menggunakan aplikasi quizizz

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini kami membahas dan menganalisis kegiatan yang telah dilakukan. Setelah itu, kami mencatat hal-hal penting yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Baik hal yang sesuai dengan rencana maupun tidak sesuai dengan rencana. Hal-hal yang tidak sesuai dengan rencana akan dievaluasi dan dilakukan tindak lanjut serta perbaikan untuk kedepannya.

HASIL

Kegiatan pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran tematik dapat berjalan dengan cukup baik dan lancar. Pada tahap persiapan ini kami menemukan hasil observasi berupa banyak peserta didik Di SDN Sedarum I yang sama sekali belum mengenal aplikasi Quizizz. Bahkan banyak dari peserta didik merasa bingung dengan aplikasi quizizz, "aplikasi apa itu quizizz/quizizz itu apa?". Berdasarkan hasil observasi tersebut penulis dan tim memutuskan untuk memberikan dan mengenalkan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi quizizz, sebelum melaksanakan pembelajaran tersebut kami melakukan persiapan berupa menyusun materi pembelajaran dan materi yang nantinya dapat digunakan dalam aplikasi quizizz. Setelah semua perencanaan dan persiapan selesai, kami melakukan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran tematik pada hari jumat, 27 mei 2022 di ruang kelas 5 SDN Sedarum I, kecamatan Nguling, kabupaten Pasuruan.

Dalam pelaksanaannya, alur kegiatan terbagi menjadi 2 tahapan yakni pemaparan materi pelajaran oleh tim KM3 dan praktik menggunakan aplikasi quizizz. Ketika kami menyampaikan materinya para peserta didik menyimak dengan sangat baik dan antusias, peserta didik juga berinisiatif untuk mencatat point-point penting tentang materi yang disampaikan dalam pemaparan materi tersebut. Dalam pemaparan materi juga berlangsung kegiatan tanya jawab seputar materi yang disampaikan oleh peserta didik dan tim KM3.



Gambar 1. Tim KM3 membantu dan memdampingi peserta didik dalam menggunakan aplikasi quizizz

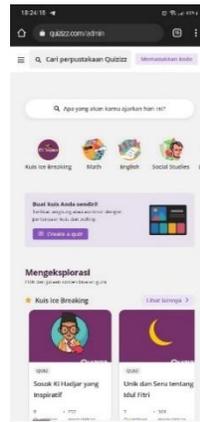
Sumber: dokumentasi pribadi

Sebelum peserta didik melakukan praktik mengetik menggunakan aplikasi quizizz, terlebih dahulu tim KM3 memberikan pendampingan serta memberi contoh bagaimana cara quizizz pada aplikasi tersebut. Peserta didik menyimak dengan seksama dan sesekali bertanya apabila ada yang kurang jelas atau adanya masalah.



Gambar 2. Peserta didik melakukan praktik secara individu
sumber: dokumentasi pribadi

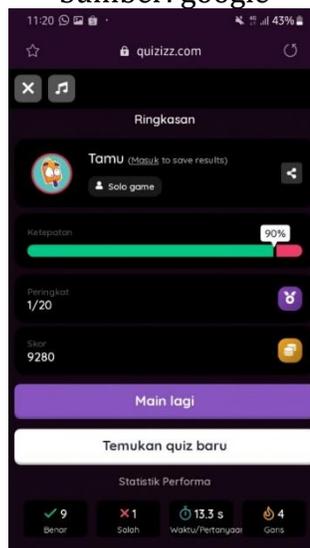
Setelah dirasa cukup, peserta didik diberi kesempatan untuk praktik menggunakan aplikasi quizizz secara mandiri. Peserta didik menggunakan aplikasi tersebut mulai dari memasukan username atau nama pengguna dan code quiznya, lalu memulai quiz dengan sajian nomer soal secara acak.



Gambar 3. Tampilan awal menu quizizz
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4. Tampilan quizizz pada saat pengerjaan soal
Sumber: google



Gambar 5. Tampilan quizizz saat selesai pengerjaan soal
sumber: google



DISKUSI

Berdasarkan kajian pengabdian kepada peserta didik UPT SDN Sedarum I ini ditemukan hasil bahwa minat dan ketertarikan peserta didik akan berdampak pada kesungguhan peserta didik dalam hasil belajar dengan menggunakan quizizz. Sedangkan minat dan ketertarikan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah media yang digunakan oleh peserta didik untuk menggunakan quizizz. Dalam hal ini, peserta didik cenderung mudah bosan apabila hanya menggunakan aplikasi tersebut secara terus menerus dan waktu yang lama. Untuk itu perlu adanya inovasi aplikasi yang lebih lanjut terkait aplikasi quizizz. Dari pemanfaatan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz ini dapat dilakukan tindak lanjut berupa tes saat menggunakan aplikasi quizizz sebagai tolak ukur sejauh mana peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilannya terkait penggunaan quizizz. Selain itu aplikasi quizizz dapat menjadi pemacu semangat dan motivasi bagi peserta didik agar dapat mengembangkan pengetahuan mereka.

PENUTUP

Kesimpulan

Penggunaan aplikasi quizizz memberi murid mempunyai keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi quizizz dibantu oleh google meet, sehingga terdapat tanya-jawab dan mempraktekan pelajaran dalam kehidupan sehari – hari secara bersama-sama.

Pembelajaran dan pemberian latihan atau kuis yang menyenangkan dalam aplikasi quizizz juga membuat siswa semangat serta termotivasi untuk belajar, sehingga pemahaman siswa yang awal kurang menjadi lebih baik dan memahami materi secara lebih rinci. Pemahaman siswa yang baik meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, bisa dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V di SDN Sedarum I Nguling,

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menghaturkan rasa terima kasih yang teramat besar kepada UPT SDN Sedarum I Nguling yang telah mengizinkan serta memberi dukungan kepada penulis dan tim KM3 untuk melakukan pengabdian peserta didik, guru, dan sekolah. Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan serta membantu terlaksananya kegiatan ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu. Terima kasih pula kepada seluruh pihak yang terus bergerak dan berusaha dalam membangun bangsa melalui inovasi pendidikan. Peserta didik UPT SDN Sedarum I Nguling merupakan peserta didik yang memiliki berbagai potensial. Mereka memiliki semangat yang begitu besar untuk terus belajar dan menjadi pribadi yang lebih kompeten seiring dengan pengembangan jaman yang terjadi.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Interact website: <http://www.ahzaa.net/>
- [2] Kadi, T, & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. Retrieved from



-
- <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- [3] Fazriyah, N., Cartonno, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.29313/Ethos.V8i2.5429>
- [4] Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. ... *Bahasa Dan Sastra Indonesia (Semnas PBSI) ...*



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN