

Pemanfaatan Quiziz dalam Pembelajaran Daring di Kelas 4 SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2

Rifqi Setiawan¹, Muhamad Fakhrr Saifudin²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Pemanfaatan Quiziz, Pembelajaran Daring, Sekolah Dasar

Abstrak: Pemanfaatan Quiziz dalam pembelajaran daring di kelas 4 SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2, saat ini negara-negara diseluruh dunia sedang mengalami musibah dengan adanya pandemi wabah penyakit yaitu virus Covid-19 khususnya di Negara Indonesia, pandemi ini sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Mengingat akan bahayanya virus Covid-19, maka pendidikan dalam pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung pada masa ini harus dilakukan secara daring. Proses pelaksanaan pembelajaran daring banyak media yang bisa dimanfaatkan ketika pembelajaran daring salah satunya melalui media Quiziz, dari hasil yang diujikan terdapat data yang membuktikan bahwa penggunaan Quiziz mudah digunakan siswa dan menyenangkan bagi siswa, media Quiziz dapat menunjang proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran daring.

How to Cite: Setiawan, Rifqi dan Saifudin. (2021). *Pemanfaatan Quiziz Dalam Pembelajaran Daring Di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2*. Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bidang yang sangat penting dan mempunyai peranan besar terhadap kemajuan pada suatu negara. Maju tidaknya negara banyak ditentukan oleh kualitas pendidikan di negara itu sendiri, oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dengan baik, salah satu contohnya pada negara Indonesia, pendidikan di Indonesia masih belum maju dan tertinggal dengan negara-negara lain, oleh sebab itu faktor yang membuat pendidikan di negara Indonesia belum maju karena kurangnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya pendidikan dalam kehidupan, maka dari itu membuat masyarakat memiliki SDM yang masih rendah. Pendidikan di Indonesia yang berawal pada sebuah kebudayaan bangsa yang berlandaskan Pancasila dan Undang-undang harus diatur, ditingkatkan, dan dilengkapi dengan berbagai peraturan, hal ini perlu dilakukan dan didukung oleh sumber daya pendidikan secara bertahap disertai keterpaduan dan efisiensi pelaksanaannya agar masyarakat sadar akan pentingnya pendidikan sehingga pendidikan di Indonesia akan lebih maju. Pada saat ini pendidikan di Indonesia sedang mengalami permasalahan, karena adanya wabah virus covid-19. Virus covid-19, yaitu penyakit sebangsa virus yang dapat menyebabkan manusia yang terpapar bisa mengalami gejala sesak nafas secara tiba-tiba, kehilangan indra penciuman, bahkan bisa menyebabkan manusia bisa meninggal dunia, hingga saat ini negara Indonesia masih melawan virus covid-19. Virus covid-19 memberikan dampak yang sangat berpengaruh terhadap berbagai bidang disuatu negara, termasuk dalam pendidikan.

Virus covid-19 sangat berdampak terhadap pendidikan di Indonesia dan sangat berpengaruh di berbagai tingkat pendidikan mulai dari Perguruan Tinggi, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Dasar. Dampak dari pandemi virus Covid-19 terhadap pendidikan di Indonesia membuat kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara langsung atau tatap muka, saat ini harus berjalan dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut pembelajaran daring. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

kata daring memiliki arti dalam jaringan yang terhubung melalui jejaring komputer dan smart phone yang harus terhubung dengan internet (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan jejaring komputer atau media komunikasi yang harus terhubung dengan jaringan internet agar dapat mengakses materi, berinteraksi antara guru dan siswa, dan mendapat dukungan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menciptakan pemahaman dan untuk berkembang dari pengalaman belajar. (Ally, 2004). Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai sebuah interaksi antara pengajar dan pembelajar yang pelaksanaannya harus dalam jaringan internet melalui komputer atau teknologi lainnya. Akibat yang timbul dari pembelajaran daring diantaranya, proses pembelajaran sulit untuk dilaksanakan seperti biasanya harus menggunakan metode proses pembelajaran jarak jauh, peserta didik kurang adanya semangat untuk belajar, fasilitas belajar yang kurang memenuhi untuk melaksanakan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring pada saat ini sering dilaksanakan menggunakan berbagai media, antara lain Zoom Meeting, Google Meet, Google Form, Quiziz. Pada pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif agar peserta didik tetap merasa senang dan nyaman dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring, maka dari itu guru harus memiliki cara untuk menyajikan pembelajaran tersebut, salah satunya menggunakan media Quiziz.

Game edukasi quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Penerapan quiziz dapat dilakukan siswa dirumah masing-masing dengan menggunakan alat teknologi seperti laptop dan smart phone yang harus terkoneksi dengan jaringan internet

Quiziz merupakan sebuah aplikasi dengan web yang berguna untuk membuat sebuah kuis pertanyaan dengan berbagai permainan didalamnya agar lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan quiziz sangatlah mudah, didalam quiziz kita bisa membuat pertanyaan dan bisa menentukan jawaban hingga 5 opsi, tidak hanya itu kita juga bisa menambahkan gambar sebagai latar belakang didalam membuat soal sesuai dengan pertanyaan yang kita buat agar lebih menarik ketika dalam menggunakannya. Ketika kita sudah selesai membuat soal pertanyaan pada kuis maka kita bisa membagikannya kepada peserta didik untuk dikerjakan. Dalam penggunaannya aplikasi quiziz sangat membantu guru kita dalam mengetahui nilai dan potensi diri peserta didik yang sudah didapat melalui pengerjaan soal dan bisa mengetahui sampai mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diajarkan dengan menggunakan aplikasi quiziz tersebut yang disajikan dengan media interaktif yang menarik sehingga peserta didik akan merasa senang ketika mengerjakan soal, apabila peserta didik merasa senang dalam mengerjakan soal maka dalam pengerjaannya tidak akan merasa kesulitan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 di SD Muhammadiyah Purwodingratan 2. Objek penelitian adalah pemanfaatan Quiziz di sekolah dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa metode observasi dengan cara bergabung dalam kelas dan mengamati siswa dalam proses pembelajaran khususnya ketika mengerjakan soal pertanyaan yang disajikan dalam bentuk Quiziz. Teknik analisis pada penelitian ini berupa teknik analisis model Milles dan Huberman dengan wawancara dan pengamatan pada saat proses pembelajaran daring untuk mendapatkan jawaban yang tepat

HASIL DAN PEMBAHASAN

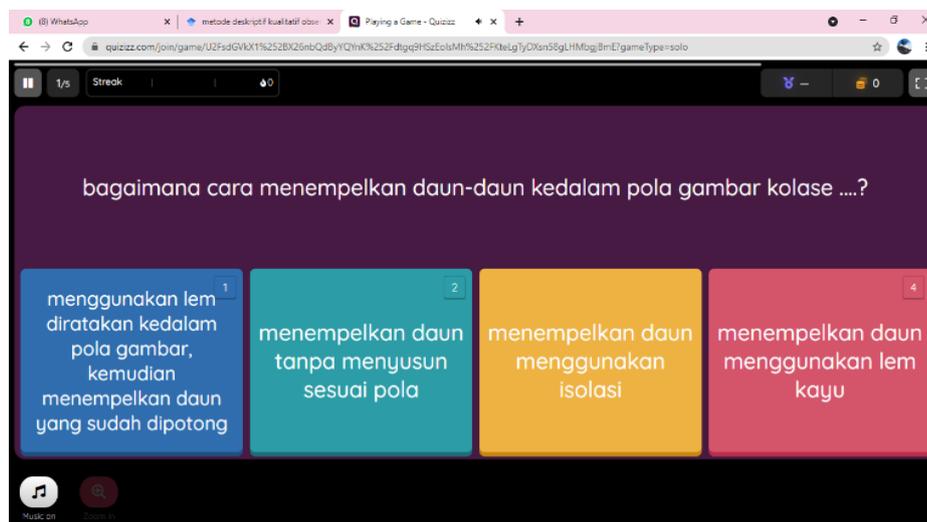
Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 dengan menganalisis penggunaan Quiziz. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Quiziz, dalam pembelajaran menggunakan Quiziz guru menyediakan 5 pertanyaan untuk dikerjakan oleh siswa. Selama melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Quiziz, peneliti melakukan dokumentasi data yang diperoleh dari siswa dalam penggunaan Quiziz.

Tabel. Penggunaan media Quiziz pada siswa kelas 4 SD Purwodiningratan

Respon Siswa Terhadap Penggunaan Quiziz	Jumlah Siswa
Siswa yang bisa mengakses Quiziz	21 Siswa
Siswa yang mengalami ketidak stabilan sinyal	4 Siswa
Siswa yang tidak merespon	2 Siswa
Jumlah Siswa	27 Siswa

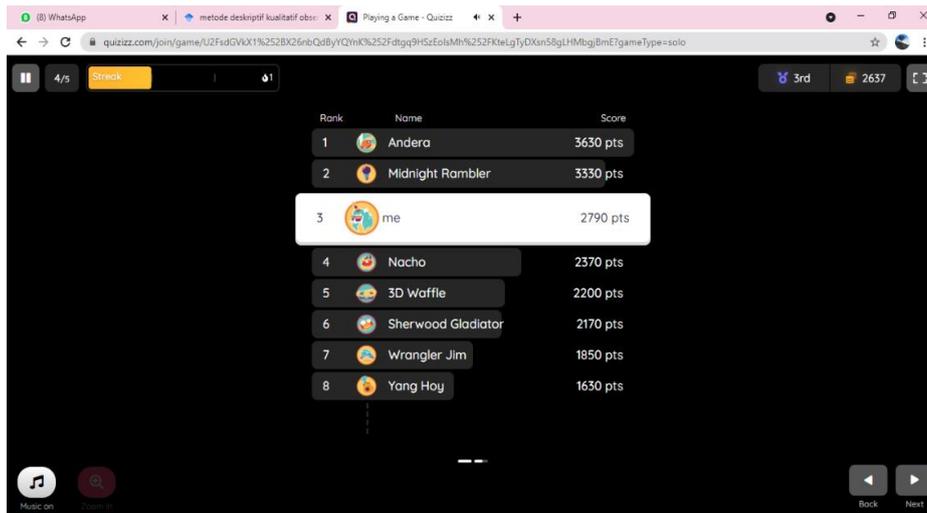
Berdasarkan dari hasil data dan pengamatan, terlihat guru sudah berhasil menerapkan media Quiziz sebagai media untuk kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembuatan kuis pertanyaan kepada siswa, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bisa mengakses quiziz walaupun masih ada siswa yang belum bisa mengakses media quiziz karena terkendala dengan jaringan sinyal yang tidak stabil. Berikut adalah gambar tangkapan layar bentuk pertanyaan dan opsi jawaban yang disajikan menggunakan media Quiziz pada pembelajaran kelas 4.

Gambar 1. Tangkapan layar penggunaan Quiziz



Berikut adalah gambar tangkapan layar hasil nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal pada media Quiziz.

Gambar 2. Tangkapan layar penggunaan Quiziz



Penelitian dengan judul pemanfaatan media Quizizz dikatakan berhasil, karena media Quizizz mempermudah siswa dalam proses pembelajaran khususnya ketika mengerjakan soal pertanyaan dari guru, hal ini mempermudah siswa ketika mengerjakan soal tidak harus membaca soal pada buku bahkan menulis soal terlebih dahulu dan mayoritas siswa dapat menggunakan media Quizizz secara baik, tidak hanya itu dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan terkait pemanfaatan media Quizizz terhadap pembelajaran daring ada 21 siswa yang mengerjakan quizizz dari jumlah keseluruhan 27 siswa, dijelaskan bahwa 21 siswa bisa menggunakan media quizizz sehingga untuk 6 siswa tidak bisa menggunakan quizizz karena adanya berbagai halangan seperti tidak stabilnya sinyal mereka untuk mengakses Quizizz dan ada siswa yang tidak merespon.

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan, (Sumiati dan Asra, 2008). Quizizz memberikan keuntungan bagi pendidik: Keuntungan quizizz bagi guru adalah akan ada grading otomatis, kemudian quizizz membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa file excel. Laporan cukup detail, setiap siswa akan dilaporkan jawaban benar-salahnya, serta prosentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa, Purnomo (2018).

Proses pembelajaran daring menggunakan media quizizz dilakukan agar pembelajaran terasa lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan membaca materi di buku, mengerjakan soal pada lembar soal, tetapi dengan adanya quizizz siswa akan merasakan perbedaan ketika melaksanakan proses pembelajaran, karena pembelajaran menggunakan media quizizz siswa dapat langsung mengakses web quizizz yang diberikan oleh guru yang berisi sajian materi yang sudah dibuatkan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan melihat bagaimana penggunaan Quizizz yang dilakukan oleh siswa kelas 4 SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 selama pembelajaran daring. Cara yang dilakukan siswa dalam melakukan media quizizz adalah dengan mengakses link quizizz yang sudah diberikan oleh guru menggunakan komputer, laptop, dan smart phone yang terhubung dengan internet, kemudian siswa diperintahkan untuk menuliskan nama pada kolom yang sudah tersedia pada quizizz, setelah itu siswa bisa dapat mengerjakan soal-soal yang sudah dibuat oleh guru dalam Quizizz, siswa menjawab dua jenis soal, yaitu jenis pilihan ganda dan uraian. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, siswa bisa langsung melihat benar atau tidaknya jawaban yang sudah dijawab, dan bisa melihat ranking serta nilai yang didapat.

Dampak positif penggunaan game quizizz yang salah satunya adalah game yang menyenangkan dan menghibur serta memberikan sebuah latihan untuk memecahkan masalah

dengan belajar dan berlatih meskipun di rumah, Henry (2010). Keunggulan Quiziz pada saat pembelajaran daring adalah setiap siswa tidak harus membaca soal melalui teks soal dalam bentuk cetak tetapi siswa dapat mudah membaca soal dan mengerjakan soal ketika mengakses link Quiziz yang telah diberikan oleh guru pada setiap komputer atau smart phone yang terhubung dengan internet. Media quiziz memiliki tampilan yang menarik sehingga siswa juga akan merasa senang dan tertarik terhadap penggunaan Quiziz, karena ketika siswa untuk mengerjakan soal siswa dihadirkan dengan tampilan yang menarik dan juga terdapat musik yang dapat membuat siswa tidak bosan.

Pemanfaatan media quiziz pada saat pembelajaran daring sangat membantu guru dalam mengetahui seberapa paham siswa mengenai materi pelajaran yang didapat dengan cara menguji siswa menggunakan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk media quiziz karena guru bisa langsung mengetahui berapa nilai yang didapat siswa setelah mengerjakan quiz, tidak hanya itu siswa juga akan tahu berapa nilai yang didapat setelah mengerjakan dan bisa untuk evaluasi terhadap diri siswa sendiri agar bisa meningkatkan potensi akademik agar lebih baik untuk kedepannya. Pemanfaatan quiziz pada masa pembelajaran daring juga meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran pada saat daring. 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. 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).

KESIMPULAN

Pertama dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quiziz di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran khususnya ketika mengerjakan soal pertanyaan dari guru, siswa tidak harus membaca soal pada buku bahkan menulis soal terlebih dahulu dan mayoritas siswa dapat menggunakan media Quiziz secara baik. Kedua dapat disimpulkan bahwa media Quiziz memiliki kelebihan tampilan yang menarik sehingga siswa ketika mengakses akan merasa tertarik dan tidak bosan. Jadi media Quiziz bisa dijadikan solusi dalam proses pembelajaran daring pada saat ini dan melalui media Quiziz guru dan siswa dapat secara langsung mengevaluasi nilai yang didapat siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Bapak Gintoro selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 yang telah memberikan izin guna penelitian ini. Kepada Bapak Muhammad Fakhur Saifudin selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan saran serta ilmunya. Kepada Guru Pamong SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 yang sudah berkenan memberikan bimbingan serta ilmu ketika melakukan penelitian. Kepada Siswa SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 yang ikut serta membantu peneliti sebagai subjek penelitian ini. Kepada teman-teman PLP 2 di SD Muhammadiyah Purwodiningratan 2 yang telah memberikan bantuan serta saran terhadap penelitian ini.

REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Archika, N. D. (2020). Makalah Corona Virus Disease-19.
- Dasar, A. K., & Operasional, B. (1988). A. Metode Penelitian
- Firmansyah, Dani. (2015). "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 3, Nomor 1*
- IRWAN. 2015. *Dinamika dan Perubahan Sosial pada Komunitas Lokal*. Ed.1, Cet.1. Yogyakarta:Deepublish.
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSD (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 109-120.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *PENSA*, 3(2), 280-296.
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *PENSA*, 3(2), 280-296.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis e-learning menggunakan software wondershare quiz creator dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2).
- Trisnadewi, K., & Muliani, N. M. (2020). Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 35.