

## **Pembelajaran Menyenangkan Menggunakan Aplikasi Quizizz di Kelas VI SD Negeri Trengguno**

Wuri Damafiah

*Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*

*buwuri22@gmail.com*

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai sarana untuk mengetahui pembelajaran secara daring pada masa pandemi ini menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa kelas VI SD Negeri Trengguno. Hal ini dipicu dari kejenuhan siswa saat mengerjakan tugas tetapi sering terlambat dalam mengumpulkan tugasnya dan jika tidak ditegur guru maka siswa tidak akan mengumpulkan. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru mengarahkan kegiatan pembelajaran sehingga siswa mampu menerima pelajaran dengan baik. BDR ini pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan metode penugasan dan ceramah sehingga kurang menarik dan membosankan. Dengan kondisi tersebut maka guru berpikir agar mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat aktif secara bersama-sama. Pada penelitian ini penulis menggunakan aplikasi quizizz sebagai sarana pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi tersebut pada kenyataannya siswa sering bertanya kapan akan dibagi link quizizz. Hasil dengan adanya pertanyaan tersebut dan permintaan link dari banyak siswa maka penulis menyimpulkan sebagai guru jangan lah hanya memberikan materi, melihat video dan mengerjakan tugas saja tetapi bahwa pemberian soal yang menyenangkan siswa hanya akan menganggap soal tersebut hanya permainan yang tidak membosankan tetapi menyenangkan.

**Kata kunci:** Pembelajaran Menyenangkan, Aplikasi Quizizz

### **Abstract**

*The purpose of this study is as a means to find out that online learning during this pandemic is fun and not boring for class VI students of SD Negeri Trenggono. will collect . The success of education is strongly influenced by the ability of teachers to direct learning activities so that students are able to receive lessons well. This PJJ learning is still dominated by teachers with assignments and lecture methods so that it is less interesting and boring. With these conditions, the teacher thinks to be able to provide fun learning and students can be active together. In this study the authors used the Quizizz application as a learning tool. With the use of the application, in fact, students often ask when the quiz link will be shared. The results with these questions and link requests from many students, the author concludes that as a teacher, it is not necessary to just provide material, watch videos and do assignments, but give questions that please students. I will only think that the problem is just a game that is not boring but fun.*

*Keywords: Fun Learning, Quizizz App*

### **Pendahuluan**

Keberhasilan suatu bangsa dapat dilihat dari keberhasilan sumber daya manusianya. Sumber daya manusia yang baik dapat diperoleh dari pendidikan yang berkualitas. Pendidikan memiliki tujuan sebagaimana tercantum dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi :

“Tujuan Pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>1</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tersebut, pendidikan memiliki tujuan yaitu mengembangkan potensi peserta didik baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal tersebut didukung oleh kurikulum pendidikan saat ini yaitu kurikulum 2013. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dimana materi pembelajaran diimplementasikan secara terintegrasi dan terpadu dalam tema (tematik). Guru tidak lagi mendominasi dalam proses pembelajaran melainkan berperan sebagai fasilitator yang menggunakan berbagai media, metode maupun strategi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dan menjadi pusat dalam proses

pembelajaran (*student centered*). Hal ini bertujuan agar siswa mengalami dan mampu membangun sendiri (mengkonstruksi) pengetahuannya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bertahan lama. Hal ini sesuai dengan Permendiknas nomor 17 tahun 2007 yang berbunyi:

“Guru professional adalah seseorang yang memiliki jabatan guru berdasarkan keilmuan dan keahliannya dengan mengabdikan diri sepenuhnya atas pekerjaan yang dipilihnya dengan selalu berusaha mengembangkan diri dan keahlian yang berkaitan dengan jabatan gurunya.”

Berdasarkan hal tersebut guru yang disebut professional harus memiliki kesadaran dari dalam diri untuk selalu mengaktifkan potensi dari dalam dirinya agar terus berkembang menyesuaikan dengan dinamika pendidikan. Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru ada 4 yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional.

Di sisi lain, sudah satu tahun lebih kegiatan masyarakat Indonesia dibatasi. Tepatnya sejak tanggal 2 Maret 2020 dimana virus corona menginfeksi warga Indonesia yang menyebabkan adanya penyakit yang bernama Covid-19. Dikarenakan penularan penyakit ini cukup cepat, maka pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan membatasi seluruh kegiatan masyarakat Indonesia tidak terkecuali dibidang pendidikan. Banyak upaya pemerintah menekan terjadinya penularan virus yang membahayakan ini. Salah satunya adalah kebijakan pemerintah dibidang pendidikan yaitu melaksanakan Belajar Dari Rumah (BDR).

BDR merupakan kebijakan darurat di bidang Pendidikan, dilaksanakan secara daring atau online. Karena kebijakan ini baru dan bersifat mendesak, hal ini tentunya menimbulkan kesulitan tersendiri khususnya bagi guru yang belum dibekali atau membekali diri dengan pelatihan belajar secara daring. Banyak materi yang tidak bisa diselesaikan langsung melalui pembelajaran daring. Guru kurang leluasa dalam memilih dan menggunakan metode dan strategi pembelajaran maupun media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Saat orang belajar, responnya menjadi kuat, apabila ia tidak belajar responnya menurun. Dalam belajar ditemukan kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, respon pembelajaran konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Pembelajaran adalah usaha membentuk tingkah laku yang diinginkan. Pembelajaran sebagai cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Pembelajaran juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara

mempelajarinya sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar dan suatu kegiatan untuk membelajarkan.

Disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar mengajar. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana upaya pendidik untuk mendorong atau memfasilitasi peserta didik dalam belajar terutama untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Pendidik harus bisa menyikapi perkembangan teknologi informasi dengan benar dan tepat. Perkembangan tersebut dapat berdampak baik apabila diletakkan pada jalu yang benar. Selain itu, terdapat beberapa kendala dari siswa diantaranya terbatasnya handphone, handphone milik orang tua, beberapa tempat jaringan buruk dan kuota terbatas serta penyimpanan handphone kurang memadai untuk menerima materi (video, ppt, doc) yang dikirimkan guru. Karena terlalu lama BDR, siswa menjadi mudah bosan, terlalu banyak bermain mengakibatkan minat belajar siswa menjadi rendah sehingga hal tersebut menjadi penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Mulailah siswa kelas VI tidak mengerjakan tugas tetapi sering terlambat dalam pengumpulannya jika tidak diingatkan oleh guru. Untuk itu diperlukan beberapa cara diantaranya sebagai berikut :

1. Hendaknya guru merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif
2. Menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai karakter materi dan peserta didik.
3. Menstimulus siswa agar tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi mampu menunjukkan sikap kritis dan mampu
4. Menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses secara online

Dengan kondisi tersebut maka guru berpikir agar mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa dapat aktif secara bersama-sama. Pada penelitian ini penulis menggunakan aplikasi quizz sebagai sarana pembelajaran

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu memberikan perbandingan dengan soal biasamelalui *WhatsApp* dengan soal *quizizz*, informasi diambil dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literature, ensiklopedia, karangan ilmiah serta sumber-sumber lainnya yang terpercaya, baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan dengan objek yang diteliti dan dikembangkan.

### Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Mengetahui pemanfaatan aplikasi *quizizz* untuk pembelajaran tematik kelas VI . Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Trengguno . Sebelum melaksanakan penelitian ,peneliti merancang perangkat pembelajaran dengan menyiapkan silabus pembelajaran, RPP, kisi-kisi, dan lembar evaluasi. Peneliti memberikan soal-soal biasa yang terdapat di RPP kemudian diselingkan dengan memberikan soal-soal melalui aplikasi *quizizz* di dalam *quizizz* diberikan limit waktu pengisian.Di masa pandemi ini untuk pembelajaran di kelas VI SD N Trengguno melakukan proses pembelajaran melalui *WhatsApp Group* dikarenakan seluruh peserta didik bisa menggunakan *WhatsApp Group* dan mempunyai *smartphone*.Proses pembelajaran biasanya dilakukan dengan pemberian materi melalui *WAG* dan guru mengirimkan materi melalui *voice note*, selanjutnya pemberian tugas ataupun soal ditulis dalam buku dan hasilnya dikirimkan melalui kiriman foto. Saat guru memberikan soal, sebagian siswa langsung mengerjakan dan sebagian mengirimkan tugas di malam hari dan terkadang sampai keesokan harinya. Dikarenakan dengan proses pembelajaran jarak jauh tidak bertemu langsung tatap muka menjadikan peserta didik bermalas-malasan untuk mengerjakan tugas. Untuk itu mengatasi kemalasan di dalam diri peserta didik, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dimodifikasi seperti *game*, setiap pertanyaan memiliki limit waktu. Aplikasi tersebut bernama *quizizz*. *Quizizz* dideskripsikan sebagai web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Media pembelajaran dengan aplikasi *quizizz* ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online *quizizz*. Setelah siap dengan kontennya silahkan untuk masuk ke aplikasi yang ada di webnya yaitu [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)

Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media *quizizz* adalah bagi pengguna baru yang belum punya akun untuk dapat membuat akun *quizizz* dengan mendaftarkan diri dengan sign up pada webnya, kemudian lengkapi pendaftaran. Jika sudah terdaftar maka bisa menggunakan *quizizz* dengan mengisi email dan

password. Jika sudah masuk dalam web maka akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh guru. Dapat memilih kuis-kuis untuk bisa digunakan peserta didik dalam belajar, dan melatih konsentrasi peserta didik dalam memilih jawaban. Dalam menggunakan aplikasi quizizz langkah-langkah yang pertama siapkan pertanyaan-pertanyaan untuk kuis. Lalu input pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan bahkan bisa ditambahkan limit.

Siswa sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam quizizz dikarenakan soal-soal tersebut mempunyai limit waktu mengerjakan jadi quizizz ini melatih siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam menjawab dan mengelola waktu serta menjawab dengan benar. Hasil dalam mengerjakan soal-soal quizizz seluruh peserta didik memiliki nilai yang sangat bagus, dalam quizizz memiliki papan peringkat maka peserta didik dapat melihat skor yang mereka sudah kerjakan. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Pertanyaan di dalam quizizz langsung dikerjakan tidak dapat dikerjakan untuk besok-besok hari untuk itu aplikasi quizizz berguna mengatasi rasa malas peserta didik jika mendapatkan soal dari guru. Pembelajaran tematik dapat terlaksana dengan baik dikarenakan adanya interaksi pembelajaran yang menarik antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya konsentrasi belajar. Indikator atau alat mengukur konsentrasi dalam belajar yaitu memperhatikan setiap materi pelajaran, dapat merespon dan memahami setiap materi pelajaran yang diberikan, selalu bersikap aktif dengan bertanya dan memberikan argumentasi mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, menjawab dengan baik dan benar setiap pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, serta kondisi kelas tenang dan tidak gaduh saat menerima materi pembelajaran. Peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam quizizz dikarenakan soal-soal tersebut mempunyai limit waktu mengerjakan jadi quizizz ini melatih siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam menjawab dan mengelola waktu serta menjawab dengan benar. Hasil dalam mengerjakan soal-soal quizizz seluruh peserta didik memiliki nilai yang sangat bagus, dalam quizizz memiliki papan peringkat maka peserta didik dapat melihat skor yang mereka sudah kerjakan. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Pertanyaan di dalam quizizz langsung dikerjakan tidak dapat dikerjakan untuk besok-besok hari untuk itu aplikasi quizizz berguna mengatasi rasa malas peserta didik jika mendapatkan soal dari guru.

Aplikasi quizizz digunakan saat peserta didik telah mempelajari materi dan bersama-sama membahas materi kemudian dilanjutkan di sesi akhir dengan permainan kuis yang ada di dalam pertanyaan quizizz. Salah satu keunggulan dan keunikan aplikasi ini adalah aplikasi quizizz memiliki tampilan yang menarik dilengkapi dengan fitur animasi-animasi anak serta iringan musik dan batasan waktu dalam setiap soal serta hasil yang akurat saat semua peserta didik telah menyelesaikan. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Inovasi Manajemen Pendidikan Dalam Tatanan Kenormalan Baru”*

Yogyakarta, 28 Agustus 2021

---

---

media pembelajaran quizizz karena menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan dikarenakan mengakomodir gaya belajar yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam berkarya dan menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada dan menindaklanjutinya dengan pemakaian media ke proses pembelajaran di kelas.

Tabel Hasil Observasi Keaktifan			
Media	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Respon	Jumlah Keaktifan Post
WhatsApp	20	16	13
Quizizz	20	20	20

## **Kesimpulan**

Pembelajaran tematik dengan menggunakan aplikasi quizizz sebagai cara evaluasi mampu memberikan energi positif dan memberikan pengaruh besar dalam pembelajaran daring di masa pandemi ini. Siswa dan guru Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media quizizz sudah sangat baik karena peserta didik sangat antusias dalam mengisi pertanyaan pertanyaan dalam quizizz. Pendidik dapat mengakses aplikasi quizizz melalui smartphone maupun laptop. Guru membuat pertanyaan pertanyaan terkait materi yang sudah disampaikan kemudian peserta didik menjawab dengan benar. Dalam mengerjakan soal-soal di aplikasi quizizz tidak dapat ditunda, karena dengan aplikasi quizizz terdapat sandi dan hanya digunakan sehari saja. Guru dapat memaksimalkan pemahaman dengan tugas selanjutnya.



## Daftar Pustaka

- Arifin A. N.& Hala, Y. (2015). Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. 526-529.
- Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Interact website: <http://www.ahzaa.net/>
- Bupati Gunungkidul. 22 Maret 2021. Surat Edaran Nomor SE- 443/1250 *Tentang Perpanjangan Kelima Penyesuaian Sistem Kerja Pegawai untuk Pengendalian Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Gunungkidul.*
- Chiang, H. Lee,. 2016. The Effect of Project Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Student. International Journal of Information and Education Technology, Vol. 6 No. 9.
- Depdiknas. (2003). Undang – Undang RI No. UU No Tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zaenal. 2013. Dasar-dasar Penulisan Karya Ilmiah. Jakarta: Grasindo.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eric Kunto Aribowo. Dua Cara Membuat Presentasi Interaktif di Quizizz. 19 September 2020. <http://www.ericunto.com/2020/09/19/dua-cara-membuat-presentasi-interaktif-di-quizizz/>.
- [Permendiknas] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: BSNP.

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

*“Inovasi Manajemen Pendidikan Dalam Tataan Kenormalan Baru”*

Yogyakarta, 28 Agustus 2021

---

---

Kebudayaan. (2020). Jumlah Data Satuan Pendidikan (Sekolah) Per Kabupaten/Kota: Jakarta. Jakarta. Wati, T. (2018). Pelatihan Manajemen Konten Berbasis Elearning Bagi Guru

-

Guru Pondok Pesantren Kelurahan Sasak Panjang, Kabupaten Bogor. *ETHOS Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 6(2), 226- 232. Retrieved from <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/ethos/article/view/3236/pdf>