

# **Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Tengah Pandemi Pada Siswa Sekolah Dasar**

Aldanisa Eka Iswantari Putri<sup>1</sup>, Frestili Meysanti<sup>2</sup>, Shofiyatul Husna<sup>3</sup>

## **Abstrak**

The covid-19 pandemic government offers policies on the education sector of learning systems at any level of education. It is accompanied by debriefing applications of remote learning or online learning. To make it easier for online learning, relevant, interesting and fun media needs for elementary school students. Using a truly innovative quizizz application, it is hoped that learners can learn more inventive and thus make learning more enjoyable. The study used literature study methods by reading, studying, and reviewing books or writings related to the study and while attending college teaching programs. Based on research of achievable results in the quizizz application as a learning medium, namely: (1) the quizizz application may evaluate students independently. (2) the results of learning can be seen in person. (3) makes the process of online learning more varied and more efficient. (4) quizizz application only to know students' abilities in cognitive domains.

Kata Kunci: Network Learning, Quizizz Application, Pandemic

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap siswa. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru agar siswa secara aktif mengembangkan potensi berupa pengetahuan, sikap, minat dan bakat sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Penerapan pendidikan yang efisien serta efektif hendak mewujudkan kompetensi kelulusan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran bisa dikatakan sukses apabila sanggup menghasilkan sumber daya manusia yang produktif serta berakhlak baik. Pembelajaran bisa berganti cocok dengan berjalannya waktu. Semacam halnya tahun ini dimana terjalin pandemi Covid- 19 yang seluruh negeri terserang akibatnya, khususnya dalam sistem pembelajaran. Pandemi Covid- 19 berasal dari Wuhan, Cina yang disebabkan virus severe acute respiratory syndromecoronavirus 2 (SARS- CoV- 2) kerap diucap virus corona. Pandemi Covid- 19 masuk ke Negara Kesatuan Republik Indonesia pada tahun kemudian yang menyebabkan pergantian pada system pembelajaran. Pergantian

sistem pembelajaran pula terjalin pada standar proses pembelajaran. Pergantian standar proses pembelajaran pula hendak terjalin pada penerapan pendidikan. Tidak hanya itu pergantian pelaksanaan pendidikan pula terjalin pada aktivitas proses belajar serta pendidikan. Disaat ini proses pendidikan berbeda dengan tahun lalu. Dikala ini proses pendidikan dicoba secara daring. Pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa serta guru dalam situasi pandemic ini. Pada dasarnya, pembelajaran daring atau online adalah pembelajaran yang menggunakan sistem berupa jaringan computer berasal dari internet, saling terkoneksi dengan segala aksesibilitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai interaksi yang mengarah dalam pembelajaran (Moore, dkk, 2011). Proses pendidikan secara daring disebabkan terdapatnya Covid- 19. Pandemi Covid- 19 jadi hambatan dalam proses pendidikan. Proses pembelajaran yang umumnya di dalam kelas serta bertatap muka dengan siswa wajib di tempat masing- masing. Guru pula kesusahan memilah tata cara serta media pendidikan yang hendak digunakan buat mengantarkan modul pelajaran ataupun memandang keahlian siswa sehabis melaksanakan proses pendidikan. Guru pula kebingungan buat menghasilkan atmosfer belajar yang

interaktif dalam aktivitas pendidikan daring. Sehingga aktivitas belajar serta pendidikan yang umumnya mengasyikkan jadi membosankan.

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 membuat dunia pendidikan menjadi lebih mudah. Pembelajaran E-learning yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran (Elyas, 2018). Proses belajar dan pembelajaran menggunakan internet sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa seperti media pembelajaran Quizizz. Quizizz adalah sebuah wab tol berbentuk game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring (Suhartatik, 2020). Media pembelajaran Quizizz sangat tepat digunakan untuk proses belajar dan pembelajaran daring selama pandemi Covid- 19. Sehingga selama pandemi Covid- 19 proses belajar dan pembelajaran tetap berlangsung dan menyenangkan.

Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat digunakan selama proses pembelajaran jarak jauh ialah menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz. Seperti yang diungkapkan oleh Gagne, media adalah salah satu bagian dalam lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2009). Dengan aplikasi Quizizz siswa bisa lebih interaktif dalam belajar dengan suasana menyenangkan yang dihasilkan dari bermain *game*. Aplikasi Quizizz dapat diakses seluruh pengguna ponsel pintar dengan menggunakan link yang diberikan oleh guru. Sehingga, siswa menjadi lebih aktif dan merasa senang saat melaksanakan proses pembelajaran.

## **Metodologi**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian metode deskriptif (mendeskripsikan) Pembelajaran daring yang dianalisis melalui literature kepustakaan yang mendukung. Pendekatan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan dengan menggunakan kata-kata. Pembahasan masalah di artikel ini penulismenggunakan jenis penelitian kepustakaan Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka, seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya pendekatan / metode yang diterapkan dalam penelitian. Fokus pada metode langkah demi langkah yang diambil dalam penelitian.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan aplikasi Quizizz dengan siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5. Memakai aplikasi Quizizz sanggup membagikan pengalaman belajar kepada siswa meski proses pendidikan dicoba secara daring. Salah satu pengalaman belajar merupakan bisa memotivasi belajar siswa. Perihal ini disebabkan guru membagikan soal lewat aplikasi Quizizz yang memiliki banyak fitur menarik. Fitur- fitur yang menarik pada aplikasi Quizizz sanggup memotivasi siswa dalam proses pendidikan daring. Bagi orang tua sepanjang pemakaian aplikasi Quizizz dalam proses pendidikan daring anak termotivasi lebih aktif belajar. Perihal ini bisa diperkuat sebagaimana informasi dokumen yang ditemui ialah hasil belajar yang bisa dilihat pada portal guru diaplikasi Quizizz, setelah itu sebagian siswa memperoleh nilai diatas KKM (kriteria ketuntasan minimum) serta bersemangat siswa menanggapi seluruh persoalan yang diberikan guru sangat besar. Perihal ini pula cocok dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2017) kalau memakai media pendidikan bisa menarik atensi siswa sehingga bisa memotivasi siswa. Perihal ini pula didukung oleh teori Gagne (Dimiyanti, 2015) motivasi merupakan usaha yang menggerakkan serta memusatkan siswa dalam proses belajar.

Pemakaian aplikasi Quizizz dalam pendidikan daring pula bisa meningkatkan atensi belajar siswa. Guru membagikan soal di aplikasi Quizizz dengan durasi waktu yang berbeda bersumber pada tingkatan kesusahan soal, sehingga siswa merasa tertantang serta mau menanggapi seluruh persoalan. Siswa merasa tertantang serta menanggapi seluruh persoalan. Bagi orang tua/ wali murid sepanjang memakai aplikasi Quizizz dalam pendidikan daring anak menanggapi seluruh persoalan yang diberikan guru. Perihal ini bisa diperkuat dari hasil jajak dokumen yang ditemui ialah hasil belajar siswa sehabis menanggapi pertanyaan

diaplikasi Quizizz. Dokumen rekapan nilai guru yang mana siswa menanggapi seluruh persoalan yang diberikan guru lewat aplikasi Quizizz.

Di bawah ini adalah jenis soal yang terdapat dalam aplikasi Quizizz yang digunakan.

**Tabel 1** – Jenis Soal pada Aplikasi Quizizz

Jenis Soal	Script
Pilihan ganda	<p>jawaban benar:</p> <p>memilih jawaban benar</p> <p>jawaban salah:</p> <p>memilih jawaban salah</p>



**Gambar 1.** Kegiatan penggunaan Aplikasi Quizizz

Dalam proses penggunaan aplikasi Quizizz, terdapat beberapa kendala yaitu; (1) terbatasnya kondisi internet; (2) ketersediaan perangkat keras; (3) kemahiran menggunakan perangkat.

Beberapa siswa perlu proses untuk bisa menguasai bagaimana cara menggunakan aplikasi dengan benar. Beberapa siswa juga butuh untuk beradaptasi dengan waktu yang tersedia saat menjawab soal, ada yang merasa terlalu cepat dan tidak. Pada hasil pembelajaran setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz, siswa dapat mengingat betul apa saja yang telah dipelajari sebelumnya. Sehingga pada saat di ruang kelas guru bertanya mengenai suatu materi, siswa bisa menjawabnya dengan baik

### Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi quizizz bagi pembelajaran daring sangatlah tepat digunakan karena banyak manfaat ketika memakai aplikasi tersebut. Di masa pandemi seperti sekarang ini, sangat dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan kreatif karena jika tidak seperti itu, siswa akan sangat sulit untuk memahami pembelajaran. Imbasnya mereka akan bermalas- malasan dan jenuh tidak ada

semangat belajar.

Kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz adalah jaringan internet yang tidak menentu dapat menyebabkan siswa tidak bisa login dan bisa keluar dari aplikasi Quizizz. Penggunaan kouta internet untuk mengakses aplikasi Quizizz menjadi kendala karena susah menghubungkan ke-jaringan internet. Manfaat ketika menggunakan aplikasi Quizizz guru dapat mengatur kapan batas waktu mengerjakan tugas sehingga siswa selalu tepat waktu mengerjakan tugas. Penggunaan aplikasi Quizizz yang mempunyai banyak fitur menarik dan ada durasi waktu mengerjakan soal yang dapat disetting guru membuat proses pembelajaran daring lebih variatif dan efisien. Kelebihan menggunakan aplikasi Quizizz hasil belajar dapat dilihat secara langsung oleh siswa berupa skor dan ragkingnya, sedangkan untuk guru ada rekap nilainya. Penggunaan aplikasi Quizizz juga dapat mengevaluasi siswa secara mandiri dikarenakan guru memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab salah dan siswa juga dapat kesempatan untuk memperbaiki nilainya dengan mengerjakan soal yang sama apabila nilai siswa rendah. Fitur- fitur soal yang ada di dalam aplikasi Quizizz hanya untuk mengetahui kemampuan siswa dalam ranah kognitif. Salah satu fitur yang digunakan guru adalah pilihan ganda.

## **Daftar Pustaka**

- Darmansyah, D. (2010). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor.
- Abidin, Hudaya, & Anjani. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 131.
- Amanah, Iwan, & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 117–132.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Furkan, F., Sya, A., Purwanto, A., & Astra, I.
- M. (2021). Tantangan Guru dalam Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3877-3883.