



Pemanfaatan Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 3

Utilization Of Quizizz As Practice Questions On The Learning Outcomes Of Muhammadiyah Vocational School Students 3

Ramdani Putra¹, Qonaah Nuryan Arif², Fera Afriliya³

Universitas Muhammadiyah Riau

e-mail: 200602033@student.umri.ac.id¹, qonaahnuryanarif@umri.ac.id², feraafrilia@gmail.com

Article History:

Received: Februari 20, 2024;

Accepted: Maret 15, 2024;

Published: Maret 31, 2024

Keywords: Learning technology, Quizizz application, Student responses, Learning effectiveness, Active learning environment

Abstract: *The rapid development of science and technology can now be felt and influences human life. In the world of education, technology has a real positive impact on learning. Students can access more information and faster from various sources. Apart from that, there are many applications that teachers can use, such as PowerPoint, YouTube, or e-learning based systems as learning media. By utilizing technology, this research is descriptive research with a qualitative approach. This research contains a systematic explanation or presentation regarding the analysis of students' responses to the use of the Quizizz application as a learning alternative, there are 36 subjects from students at SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. The aspects that you want to know are how learning activities are carried out using the Quizizz application, whether the Quizizz application makes the learning atmosphere less boring, whether the application during learning using the usual method is a lot of dynamics felt by students. Of the 36 research respondents, some students said that learning went smoothly, but the majority of students said that learning was less effective, not conducive, boring, and that it was difficult to understand the material presented by the teacher. The problems experienced by these students occurred because of the guidance for students to always obey the rules and based on the results of the analysis found as study material, it can be concluded that the application of the Quizizz learning media is effective in improving the learning outcomes of elementary school students. Therefore, students need fun activities in learning, as well as building an active learning atmosphere so that they can understand the learning material better*

Abstrak

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti power point, youtube, ataupun sistem berbasis e-learning sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berisi penjabaran atau pemaparan secara sistematis terkait analisis respon peserta didik terhadap pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran, terdapat 36 subjek dari siswa SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. Aspek-aspek yang ingin diketahui adalah bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz, apakah aplikasi quizizz membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan, apakah aplikasi Selama belajar dengan metode yang biasa banyak dinamika yang dirasakan oleh siswa. Dari 36 reponden penelitian, sebagian siswa mengatakan bahwa pembelajaran berjalan lancar, namun sebagian besar siswa mengatakan bahwa pembelajaran kurang efektif, tidak kondusif, membosankan, dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Persoalan-persoalan yang dialami oleh siswa ini terjadi karena tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan dan Berdasarkan hasil analisis yang ditemukan sebagai bahan kajian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pada media pembelajaran quizizz efektif pada

* Ramdani Putra , 200602033@student.umri.ac.id

peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Maka dari itu siswa membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta membangun suasana belajar yang aktif sehingga bisa lebih memahami materi pembelajaran dengan baik..

Kata kunci: Teknologi pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Respon peserta didik, Efektivitas pembelajaran, Suasana belajar yang aktif

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini dapat dirasakan dan memengaruhi kehidupan manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dampak positif yang nyata bagi pembelajaran. Siswa dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Selain itu, banyak aplikasi yang dapat digunakan guru seperti power point, youtube, ataupun sistem berbasis e-learning sebagai media pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaannya dalam konteks pendidikan telah menjadi semakin signifikan. Teknologi membuka pintu untuk akses ke sumber daya pembelajaran yang luas dan beragam, mulai dari buku elektronik dan video pembelajaran hingga platform pembelajaran daring dan simulasi interaktif. Ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas terhadap pendidikan bagi banyak orang di seluruh dunia, tetapi juga membuka peluang baru untuk pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan personal.

Saat era globalisasi teknologi pada masanya makin berkembang, guru dapat memberikan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran agar KBM jadi lebih menarik dengan memanfaatkan macammacam program untuk media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara ([1]) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendidik masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat serta menggunakan vidio pembelajaran yang sudah ada di YouTube, sehingga pembelajaran yang disampaikan melalui vidio kurang lengkap dan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Daya tangkap yang rendah membuat hasil belajar peserta didik dibawah Kriteria ketuntasan minimal.

Oleh karena itu guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. 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 merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran[2]. Quizizz memiliki

jutaan kuis berbagai bidang yang dapat diakses oleh peserta didik atau guru. Selain itu, Quizizz menjadikan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru ataupun siswa melalui gawai, laptop, ataupun komputer. Quizizz dapat digunakan guru sebagai latihan soal di awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran, serta memonitoring hasil aktifitas peserta didik. Guru dapat mengatur waktu pada pertanyaan kuis yang diujikan ke peserta didik sehingga dapat melatih peserta didik untuk menjawab secara tepat, namun cepat. Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi Quizizz (www.quizizz.com), telah 10 juta siswa menggunakan Quizizz, 1 dari 2 sekolah di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar ialah minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa/I kurang termotivasi dalam belajar, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga membuat hasil belajar pada siswa/I menjadi rendah. Belum diterapkannya media belajar berbasis game edukasi Quizizz dalam proses pembelajaran daring yang akan meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian, yaitu penelitian ini akan mengkaji mengenai media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama belajar dengan metode yang biasa banyak dinamika yang dirasakan oleh siswa. Dari 36 reponden penelitian, sebagian siswa mengatakan bahwa pembelajaran berjalan lancar, namun sebagian besar siswa mengatakan bahwa pembelajaran kurang efektif, tidak kondusif, membosankan, dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Persoalan-persoalan yang dialami oleh siswa ini terjadi karena tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan dan tugas yang diemban oleh siswa. Kejenuhan belajar juga disebabkan oleh aktivitas yang dikerjakan oleh siswa selalu sama setiap harinya.

Di masa sekarang penggunaan media pembelajaran online meningkat pesat. Banyak bermunculan platform pembelajaran yang sebelumnya tidak familiar digunakan. Salah satu platform pembelajaran tersebut adalah quizizz. Sesungguhnya quizizz bukanlah aplikasi baru, aplikasi ini sudah ada sejak tahun 2015 dan pertama kali diluncurkan di India. Quizizz diciptakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini

menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis, dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Bagi guru aplikasi ini mempermudah pekerjaan guru karena tidak perlu mengoreksi tugas atau ujian siswa, nilai siswa secara otomatis akan muncul ketika siswa selesai mengerjakan kuis dan hasilnya dapat diunduh oleh guru. Aplikasi ini memiliki pengaturan waktu untuk masing-masing soal, sehingga dengan pengaturan waktu ini dapat meminimalisir kecurangan yang mungkin saja bisa dilakukan oleh siswa. Selain itu adanya audio visual yang ditampilkan membantu siswa untuk fokus dan tenang dalam menjawab kuis.

Sebanyak 36 responden penelitian mengatakan bahwa penggunaan quizizz membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Dikatakan siswa bahwa saat mengerjakan tugas atau pun kuis mereka merasa seperti sedang bermain game sehingga siswa sangat menikmati kuis tersebut. Jiwa kompetisi siswa juga terlatih karena di dalam aplikasi tersebut menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa setiap kali menjawab pertanyaan. Para siswa berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat sehingga nama mereka muncul pada papan skor di urutan paling atas. Perasaan senang saat mengikuti pembelajaran akan membuat siswa lebih cepat dalam memahami materi, hasil belajar meningkat, dan menemukan makna dari pembelajaran tersebut.

Dengan menggunakan aplikasi quizizz sebanyak 30 responden setuju bahwa mereka lebih antusias di dalam belajar. Antusiasme adalah kegairahan, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. [3], Sedangkan antusiasme belajar merupakan suatu sikap semangat, motivasi, dorongan yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya suatu paksaan dari siapapun. Dalam aplikasi quizizz menampilkan papan skor siswa, sehingga siswa merasa termotivasi untuk bersaing dengan temannya yang lain agar memperoleh skor yang lebih tinggi. Hal ini berimplikasi bahwa guru perlu melakukan variasi dalam pembelajaran untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan[4].



Gambar 1 foto kegiatan



Gambar 2 foto kegiatan

guru yang mengajar secara monoton dan banyaknya tuntutan tugas membuat siswa menjadi jenuh dan kelelahan dalam belajar. Kondisi seperti ini secara terus menerus akan mengakibatkan siswa tidak maksimal dalam mendapatkan ilmu dan pengalaman belajar. Penggunaan quizizz menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejenuhan dan kelelahan belajar yang dialami siswa. Berdasarkan hasil kuesioner, seluruh responden menyatakan bahwa quizizz membantu mereka untuk lebih memahami materi, tidak membuat jenuh dalam belajar, membuat lebih antusias, fokus, dan giat dalam belajar, membuat rileks saat sudah jenuh, membuat siswa berpikir kritis, kompetitif, dan berwawasan luas

Kejenuhan ini juga dialami oleh 36 responden. Sebagian besar siswa mengalami kelelahan kognitif seperti ketidakberdayaan, kehilangan minat untuk belajar, dan kehilangan motivasi belajar. Saat belajar dengan menggunakan quizizz siswa merasa lebih senang dan tidak jenuh karena tampilan seperti sedang bermain game membuat siswa lebih nyaman dan santai di dalam belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat dapat diketahui bahwa terdapat respon yang positif atas penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran Tanpa disadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pemahaman dari peserta didik, Quizizz merupakan media pembelajaran yang menarik dengan menyuguhkan suasana belajar yang baru, memudahkan peserta didik dalam memahami sebuah materi belajar, dan memiliki berbagai macam kemudahan yang membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat. Adapun beberapa fitur yang ditawarkan adalah fitur timer atau waktu yang cepat dalam menjawab, emoticon atau gambar respon saat peserta didik mengerjakan soal dan menerima jawaban, adanya fitur trophy bagi peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan tepat, dan juga system peringkat yang membuat suasana perlombaan dalam mengerjakan soal.



Gambar 3 foto kegiatan



Gambar 4 foto kegiatan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang ditemukan sebagai bahan kajian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pada media pembelajaran quizizz efektif pada peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Maka dari itu siswa membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta membangun suasana belajar yang aktif sehingga bisa lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain game, mengasah jiwa kompetisi siswa karena quizizz menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Namun penggunaan quizizz saat pembelajaran juga perlu memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan quizizz karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, 2021.
- G. Cristiyanda and I. Sylvia, "Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang," *J. Sikola J. Kaji. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, 2021, doi: 10.24036/sikola.v2i3.110.
- M. Y. Salam, A. Mudinillah, and A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2467.
- F. H. Selian and R. N. Rambe, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, vol. 4, no. 6, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i6.4083.