

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi

Windi Anggraini¹, Apri Utami Parta Santi², Muhammad Ishaq Gery³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K. H. Ahmad Dahlan Cirendeu Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Banten, 15419

E-mail : windi.anggraini05@gmail.com , apri.santi@umj.ac.id

ABSTRAK

Penyebaran virus corona (Covid-19) yang terjadi di seluruh dunia termasuk Indonesia saat ini menyebabkan salah satu sektor yaitu sektor pendidikan, tetap mengharuskan seluruh peserta didik di Indonesia untuk menempuh pendidikan. Oleh karena itu pemerintah menetapkan pembelajaran jarak jauh melalui audio visual. Pembelajaran di kelas III SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi proses pembelajaran melalui WhatsApp Group dikarenakan sedang pandemi virus corona untuk itu pembelajaran melalui audio visual seperti menggunakan WhatsApp Group. Supaya proses pembelajaran tidak membosankan pendidik menyiapkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan mampu melatih konstrensi peserta didik. Di kelas III pendidik menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi quizizz di kelas III ternyata sudah digunakan saat pembelajaran jarak jauh. Sudah seharusnya dalam bidang pendidikan Indonesia harus lebih maju mengikuti perkembangan teknologi atau revolusi industri 4.0. Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dibahas yaitu pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran tematik dengan pembelajaran jarak jauh untuk kelas III. Dari hasil penelitian peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal dan mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal, serta bahan evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: quizizz, manfaat, pembelajaran.

ABSTRACT

The spread of the corona virus (Covid-19) that has occurred throughout the world, including Indonesia, currently causes one sector, namely the education sector, to still require all students in Indonesia to take education. Therefore, the government establishes distance learning through audio-visual. Learning in class III SDN Kebayoran Lama Utara 07 Morning the learning process through WhatsApp Group is due to the corona virus pandemic for that learning through audio-visuals such as using WhatsApp Group. So that the learning process is not boring, educators prepare learning media that is attractive, creative and able to train students' conference. In class III, educators use the quizizz application as a learning medium. The use of the quizizz application in class III has actually been used during distance learning. In the field of education, Indonesia should be more advanced following technological developments or the 4.0 industrial revolution. In this study, the problem to be discussed is the use of the quizizz application in thematic learning with distance learning for class III. From the results of the research, students were very enthusiastic in working on the questions and were able to train their cognitive and concentration in answering questions, as well as learning evaluation materials.

Keywords: quizizz, benefits, learning.

1. PENDAHULUAN

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona.

Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya, salah satunya adalah Jakarta.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik, tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Dengan sistem pembelajaran yang online seperti saat ini sebenarnya pun mengikuti Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu

kreatif dan aktif dalam potensi diri. Untuk mengembangkan seluruh potensi diri peserta didik baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik maka harus melalui proses belajar dalam dunia pendidikan (Purba, 2017).

Pembelajaran masa kini terus mengalami inovasi, sesuai dengan dinamisnya tuntutan kompetensi abad ke-21. Perubahan paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya mengakibatkan banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan adanya perubahan kurikulum dan cara belajar siswa pada masa sekarang ini.

Pada masa sekarang ini teknologi informasi adalah suatu alat yang dapat digunakan baik perorangan atau kelompok untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, dan dapat digunakan sebagai informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Oleh karena itu literasi digital pada masa ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Alasannya adalah percepatan arus informasi yang tinggi sehingga peserta didik diminta agar bisa memfilter informasi yang begitu banyaknya. Urgensi literasi digital bagi peserta didik masa kini sangat penting karena adanya pengaruh terhadap psikologi peserta didik yaitu kecanduan gawai (Maovangi Day, Vania, Qodariah, 2019).

Dan dengan kegiatan pembelajaran sistem daring (online) jarak jauh ini mengharuskan pendidik untuk mampu membuat bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun oleh guru baik tertulis maupun tidak tertulis dengan tujuan terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan (Hayonik & Bhakti, 2018). Bahan ajar dimanfaatkan sebagai alat peraga menjadi beberapa macam yaitu media cetak contohnya koran, majalah, buku, benda konkret contohnya benda-benda yang ada disekitar, serta media

visual contohnya foto, gambar-gambar, dan audio visual contohnya video, televisi, film.

Media dibedakan menjadi dua yaitu alat peraga dan alat bantu (Falahudin, 2014). Alat peraga dapat digunakan untuk memperagakan sesuatu hal agar terlihat lebih nyata atau konkrit. Alat bantu adalah alat yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Terdapat perbedaan media dengan Audio Visual Aids (AVA) dalam hal konsentrasi, AVA lebih ditekankan pada peralatan audio dan visual sedangkan alat bantu belajar penekannya pada peserta didik.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Salah satu metode pembelajaran tersebut adalah e-learning. Pembelajaran berbasis e-learning dan jaringan pembelajaran elektronik atau e-learning telah dimulai pada tahun 1970-an yang secara global konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan sering kali diartikan sebagai e-learning.

E-learning melayani proses belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran dengan berbasiskan komputer, bahkan pada revolusi industri 4.0 ini lebih banyak memanfaatkan android. Guru harus memperhatikan beberapa aspek sebelum memilih media pembelajaran yaitu kepada siapa media tersebut akan diberikan, tujuan penggunaan media tersebut, apakah estimasi waktu yang tersedia sudah cukup untuk menggunakan media tersebut, bagaimana karakteristik media yang akan digunakan, apakah bahan-bahan untuk membuat media tersebut tersedia atau tidak, berapakah biaya yang harus dikeluarkan untuk membuat media tersebut.

Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua berdasarkan tujuan penggunaannya, yaitu *learning resources by design* (sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan) semua sumber yang dengan khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

Serta *learning resources by utilization* (sumber pembelajaran yang

karena dimanfaatkan) sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media massa. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meringankan pekerjaan.

Salah satu contoh pemanfaatan kemajuan teknologi, yaitu adanya kuis interaktif. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk memberikan materi berupa soal yang nantinya digunakan oleh siswa dalam meningkatkan pengetahuannya mengenai materi yang sudah disampaikan. Kuis interaktif tergolong dalam media berbasis komputer maupun smartphone siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut secara mandiri karena selain mudah, siswa juga tidak dituntut harus melalui berbagai macam tahap (Centauri, 2019).

Suatu media pembelajaran dapat digunakan dengan maksimal ketika guru mengerti dan memahami untuk apa, siapa, dan bagaimana media itu digunakan. Guru yang memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran dapat dipastikan akan tercipta pembelajaran yang lebih efektif baik secara tatap muka, online ataupun video conference. Hal tersebut berpotensi besar bila dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif karena selain dapat menambah wawasan, aplikasi tersebut dapat merangsang komponen visual dan verbal siswa (Arifin & Hala, 2015).

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis e-learning adalah dengan menggunakan *quizizz*. Media evaluasi pembelajaran *quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk *spreadsheet* Excel. Guru bahkan dosen dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Pemanfaatan *quizizz* membantuk pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik.

Penelitian Darmaningrat dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Digital

Learning pada Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya, disimpulkan bahwa kemampuan untuk membuat rencana pembelajaran yang baik dan implementatif, mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, memperoleh sumber belajar yang lengkap dan memanfaatkan multimedia, serta mendokumentasikan aktivitas belajar dan sumber belajar yang digunakan dengan baik. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, orang tua juga dapat aktif berpartisipasi dalam memantau materi yang disampaikan oleh para guru di sekolah (Darmaningrat, 2018).

Pada wilayah Kota Jakarta Selatan terdapat banyak sekali jumlah sekolah negeri tingkat Sekolah Dasar (SD) mencapai 365 (Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). SD tersebut tersebar diberbagai lokasi dengan karakteristik masing-masing. SD negeri hanya memiliki dana yang tidak besar untuk mengejar ketertinggalan dengan sekolah yang mempunyai fasilitas. Berdasarkan hal tersebut, perlunya pembinaan di SD negeri yang perlu dimaksimalkan potensinya.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh SD negeri dengan potensi yang bagus tetapi perlu pembinaan dalam hal literasi digital. SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi merupakan sekolah yang terletak di Kota Jakarta Selatan dengan jumlah siswa yang mencapai 1000 siswa. Dikarenakan sedang pandemi virus corona proses pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran berlangsung guru dan peserta didik menggunakan gawai. Saat proses pembelajaran berlangsung diberikan quizizz kepada peserta didik untuk tidak terlalu bosan dan membantu penilaian serta mengevaluasi pembelajaran secara singkat dikarenakan peserta didik jika terlalu lama belajar akan menimbulkan rasa malas. Untuk itu dari program PLP Daring akan memperjelas mengenai manfaat aplikasi quizizz untuk

pembelajaran tematik kelas III dengan pembelajaran jarak jauh di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi.

Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, di mana saja dan waktu tidak ditentukan sebelumnya. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa pasti mempunyai tujuan dan maksud tertentu. Ketika ada interaksi antara individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial hal tersebut adalah belajar. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar.

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.

Penguasaan teknologi informasi pembelajaran oleh peserta didik mampu merangsang munculnya generasi melek teknologi. Hal ini ensensial bagu suatu negara yang maju jika menguasai

teknologi informasi (Kadi & Awwaliyah, 2017). Maka penguasaan teknologi informasi sehingga peserta didik dapat memfilter informasi yang diperolehnya (National Education Association, 2014). Selain itu, proses pembelajaran yang ada di kelas dapat menjadi lebih baik dan lebih afektif bagi guru (Wati & Set, 2018).

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.

Untuk mengukur tingkat konsentrasi belajar peserta didik yang terpenting adalah mengetahui seberapa jauh individu tersebut menerima, menolak, menghindari setiap pelaksanaan pembelajaran yang menjadi kecenderungannya. Pembelajaran berbasis e-learning dan jaringan pembelajaran elektronik telah dimulai pada tahun 1970-an konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan adalah suatu bentuk model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi web dan internet.

Tujuan umum digunakan e-learning dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses pendidikan ke masyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar. Dunia pendidikan di Kanada dan Amerika misalnya bahkan telah mulai mengaplikasikan sistem ini pada dunia pendidikannya dan muncul komunitas-komunitas situs e-learning yang bersifat terbuka untuk diakses siapa saja. Sedangkan di dalam negeri seperti di

Indonesia pembelajaran konsep ini sepertinya masih terbatas.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instuktur dapat memantau prosesnya dan unduk laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi quizizz dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus dan September semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yaitu memberikan perbandingan dengan soal biasa dengan soal quizizz dan 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.

Selain itu, penelitian ini menjadi pondasi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya oleh peneliti. Sehingga penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian nanti. Oleh karena itu, penelitian studi kepustakaan ini membutuhkan banyak literatur dalam proses penulisannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini digunakan untuk

mengetahui pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran tematik kelas III. Penelitian ini dilakukan di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. Awal peneliti merancang perangkat pembelajaran dengan menyiapkan silabus pembelajaran, RPP, kisi-kisi, dan lembar evaluasi. Peneliti memberikan soal-soal biasa yang terdapat di RPP Dinas kemudian diselingkan dengan memberikan soal-soal melalui aplikasi quizizz di dalam quizizz diberikan limit waktu pengisian.

Dikarenakan saat ini seluruh dunia termasuk Indonesia sedang mengalami pandemi virus corona atau Covid-19. Seluruh sektor salah satunya pendidikan, supaya seluruh peserta didik di Indonesia tetap menempuh pendidikan maka pemerintah menetapkan pembelajaran jarak jauh melalui audio visual. Untuk pembelajaran di kelas III SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi melakukan proses pembelajaran melalui WhatsApp Group dikarenakan seluruh peserta didik bisa menggunakan WhatsApp Group dan mempunyai smartphone, penggunaan aplikasi quizizz di kelas III ternyata sudah digunakan di saat pembelajaran jarak jauh.

Proses pembelajaran di kelas melalui WhatsApp Group yaitu diawali dengan memberikan pembiasaan seperti membaca alqur'an surat-surat pendek, menghafalkan perkalian, mendengarkan tausiah kemudian dirangkum serta melakukan senam pagi untuk dihari kamis. Kemudian melakukan foto kehadiran menggunakan timestamp berguna untuk tidak ada peserta didik yang menggunakan foto berulang kali.

Setelah itu peneliti yang sebagai guru memberikan arahan untuk berdoa sebelum dimulainya pembelajaran berlangsung kemudian memberikan voice note menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung mengenai tema dan subtema, serta penjelasan tujuan pembelajaran. Setelah semua dijelaskan kemudian mengirimkan video pembelajaran yang tercantum terdapat di dalam RPP Dinas. Kemudian guru memberikan soal-soal yang terdapat di RPP Dinas. Untuk peserta didik supaya tidak bosan guru

memberikan soal-soal melalui aplikasi quizizz, peserta didik bisa belajar sambil bermain.

Gambar 1. RPP Kelas III Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 1



Gambar 2. Soal yang terdapat di RPP

Saat pendidik memberikan soal, sebagian peserta didik 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.



Gambar 3. Soal yang Terdapat di Aplikasi 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

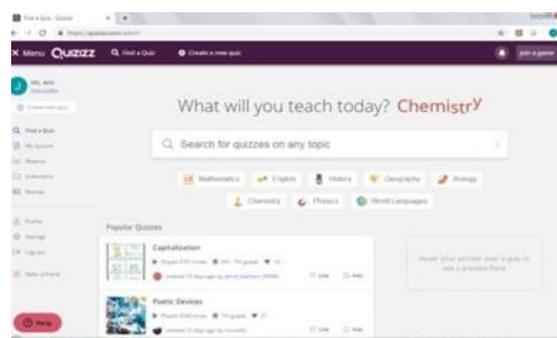
hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran.

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

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*.



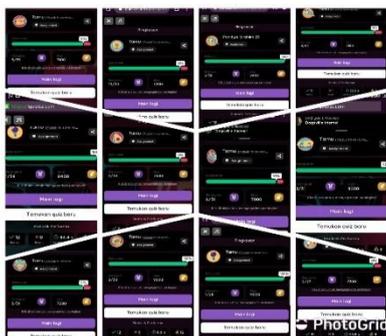
Gambar 4. Tampilan home di quizizz



Gambar 5. Menu pilihan di quizizz

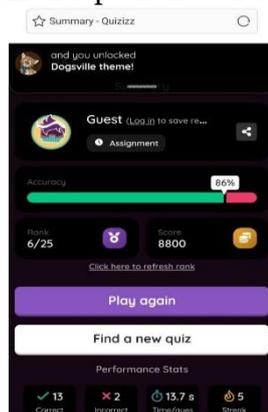
Jika sudah masuk dalam web maka akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh guru. Dapat memilih kuis-kuis untuk bisa digunakan peserta didik dalam belajar, dan melatih konsentrasi peserta didik dalam memilih jawaban. Dalam menggunakan aplikasi quizizz langkah-langkah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

waktu untuk pengerjaan soal-soal supaya peserta didik memiliki tantangan dan melatih konsentrasi dalam setiap pertanyaan. Setelah selesai dipublikasikan untuk bisa dimanfaatkan oleh peserta didik.



Gambar 6. Hasil Partisipasi Peserta Didik dalam Mengerjakan Soal Quizizz

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.



Gambar 7. Papan skor peringkat salah satu peserta didik kelas III

Dengan adanya skor peringkat membuat peserta didik lebih antusias untuk mendapatkan peringkat yang lebih tinggi. 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 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.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran Tematik berbasis *mobile learning* salah satunya yaitu aplikasi quizizz, untuk peserta didik kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran serta guru merasakan manfaatnya yaitu mempermudah dalam mengevaluasi peserta didik dan menambah sumber belajar bagi peserta didik serta menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengerjakan soal-soal. Pemanfaatan media pembelajaran quizizz yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Aplikasi quizizz ini sudah digunakan di saat tengah mengalami pandemi virus corona yang membuat proses

pembelajaran dengan jarak jauh atau mengharuskan proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual. 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-tunda untuk besok bahkan kemudian hari dikarenakan saat masuk ke dalam pembelajaran quizizz terdapat kode dan kode tersebut hanya bisa dipakai sekali dan sehari saja. Untuk itu aplikasi ini menumpaskan rasa malas kepada peserta didik serta peserta didik tidak jenuh diberikannya banyak tugas. Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru Pamong serta peserta didik kelas III yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan PLP Daring Universitas Muhammadiyah Jakarta melalui WhatsApp Group.

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.abzaa.net/>

Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 7 Bukit Tunggal. 124–134.

Darmaningrat, E. W. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning pada Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya*. Surabaya: Seminar

Nasional Sistem Informasi Indonesia.

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. (4), 104–117.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *MaPan*, 6(1), 40–55.
- 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/jurnal.in.vi.2.32>
- Maovangi Day, Vania, Qodariah, S. (2019). Menumbuhkan Literasi Digital pada Anak Usia Sekolah 6- 12 Tahun. *Prosiding Nasional Psikologi*, 2, 1–9.
- National Education Association. (2014). *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator ' s Guide to the " Four Cs . "* Los Angeles: NEA. Interact website: <http://www.nea.org/assets/docs/AGuide-to-Four-Cs.pdf>
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two StayTwo Stray (TS-TS) terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Koloid. *EduMatSains*, 1(2), 137-152.
- Pusat Data Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan & 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>

