

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR ISLAM DI KARAWANG****Lela Monika, Fadilah Prabowo, Fitri Yessi Jami**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Hidayatunnajah Bekasi

Email: lelamonika0012@gmail.com, fadillahprabowo@gmail.com,

Fitriyessijami@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar serta dapat mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Karawang. Penelitian ini dilakukan terhadap Peserta didik Sekolah Dasar dengan partisipan 3 guru kelas, 3 Peserta didik kelas 1A, 3 Peserta didik kelas 1B dan 3 Peserta didik kelas 1C. metode penelitian yang digunakan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengambilan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Namun berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara bahwasanya aplikasi quizizz dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih menarik dan interaktif, walaupun terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pemanfaatan aplikasi quizizz ini, pembelajaran tetap berjalan sesuai rencana yang sudah disusun di dalam RPP dengan menggunakan media Quizizz.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Media Pembelajaran, Matematika**Abstract**

This research aims to determine the use of the Quizizz application as a mathematics learning medium in elementary schools and to determine the supporting and inhibiting factors in the use of the Quizizz application as a learning medium in the Karawang Islamic Elementary School. This research was conducted on elementary school students with 3 class teachers, 3 class 1A students, 3 class 1B students and 3 class 1C students as participants. The research method used uses a descriptive method with a qualitative approach using interview, observation and documentation data collection techniques. However, based on data obtained from interviews, the Quizizz application can help educators and students carry out teaching and learning activities in a more interesting and interactive manner, although there are supporting and inhibiting factors in using the Quizizz application, learning continues according to the plan that has been prepared in RPP using Quizizz media.

Keywords: Quizizz Application, Learning Media, Mathematics.

| | |
|----------------------|---|
| How to cite: | Monika, Fadilah Prabowo, Fitri Yessi Jami (2024) Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam di Karawang, (5) 1 |
| E-ISSN: | 2722-5356 |
| Published by: | Ridwan Institute |

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan disekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor (Kusumawati, 2022);(Kusumawati, 2017). Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik. Aktivitas belajar pun harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih.

Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan dalam penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang dikaitkan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar (Hayati, Fatimaningrum, & Wulandari, 2019). Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Arsyad, 2011).

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien, untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irwan, Luthfi, & Waldi, 2019);(Darmawan, 2009). “ media pembelajaran diperlukan oleh pendidik untuk menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran ”.

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu perubahan zaman yang banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini (Cholik, 2021). Banyak sekali aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien sebagai media penunjang pembelajaran. dengan adanya aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran sudah sangat membantu dan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya banyak sekali pendidik yang masih belum mengetahui manfaat dari aplikasi Quizizz ini yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang tentunya akan lebih menarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan belajar akan lebih mudah dan menyenangkan. penelitian ini diambil dari banyaknya kasus yang terjadi di sekolah dimana banyak peserta didik yang bosan dan jenuh dalam belajar menggunakan buku paket saja, tanpa melalui media yang bisa menarik semangat belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Ada banyak hal yang membuat semangat belajar peserta didik muncul, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat

sedang melaksanakan pembelajaran. Setiap peserta didik tentunya sangat bosan dan jenuh jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada juga pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya itu semua akan membuat peserta didik merasa bosan dalam belajar. Terlebih lagi pada saat ini hampir seluruh peserta didik sudah memiliki handphone.

Dengan adanya handphone ini pendidik dapat memanfaatkan handphone sebagai media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan et al., 2019).

Permainan (*games*) merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Khobir, 2009). Banyak media pembelajaran yang sudah bermunculan, yang bisa diterahkan oleh pendidik, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah dipelajari.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan flaksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, pendidik dapat menggunakannya kemudian mengembangkan media untuk menyampaikan materi dan evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti sudah melakukan penelitian yang memiliki topik yang hampir sama akan tetapi berbeda fokus penelitiannya. Penelitian seperti ini sudah pernah dilakukan diantaranya oleh: Aini (2019) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu.

Kemudian penelitian juga pernah dilakukan oleh Dhian Nuri Rahmawati, (2022) yang berjudul “pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam” maka peneliti terinspirasi untuk melakukan penelitian sejenis. Akan tetapi pada wilayah atau fokus yang sangat berbeda. Peneliti hanya membatasi pada penelitian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di sebuah lembaga pendidikan sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang? 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut: 1) Mengetahui manfaat aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang. 2) Mengetahui faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang.

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pemahaman dan wawasan mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi pendidik yang tentunya dapat membuat pendidik menjadi lebih baik kedepannya agar dapat memberikan media-media yang menarik yang tidak membosankan bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif. Dengan pendekatan kualitatif ini, peneliti dapat menggali informasi yang mendalam serta mampu mendeskripsikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan terhadap topik penelitian pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar Islam karawang.

Sebagaimana menurut (2019a) menjelaskan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan filsafat postpositivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, yang dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara dan dokumentasi), data yang diperoleh adalah data kualitatif, analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis.

Adapun penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas atau peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 1988).

Penelitian ini dilaksanakan disalah satu Sekolah Dasar Islam Tahfidzul Qur'an Al-Kautsar yang berada di daerah kota Karawang. Dalam penelitian ini peneliti mengambil partisipan yaitu tiga pendidik wali kelas yang mengajar di kelas satu Sekolah Dasar. Dan sembilan peserta didik dari kelas satu Sekolah Dasar yang terdiri dari tiga peserta didik dari kelas 1A, tiga peserta didik dari kelas 1B dan tiga peserta didik dari kelas 1C.

Alasan peneliti menentukan tiga responden pendidik wali kelas, karena pada sekolah tersebut memiliki tiga pendidik wali kelas yang mengampu di kelas satu Sekolah Dasar serta peneliti ingin mengamati dan mengetahui perbedaan apa saja yang didapati oleh tiga pendidik tersebut dalam mengaplikasikan atau memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran matematika kepada peserta didik.

Adapun alasan peneliti menentukan sembilan responden peserta didik yaitu peneliti ingin mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika

menggunakan aplikasi Quizizz serta dapat mengetahui apakah aplikasi Quizizz dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian dari sumber data (subyek maupun sampel penelitian). Teknik pengumpulan data merupakan suatu kewajiban, karena teknik pengumpulan data ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrument penelitian. Adapun instrument penelitian merupakan seperangkat perlengkapan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penelitian. Dari penelitian ini peneliti memakai teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif, yaitu: 1) Wawancara 2) Observasi. 3) Dokumentasi.

Tahapan selanjutnya yaitu peneliti melakukan analisis data, peneliti menggunakan analisis data dari sugiyono, (2019b) mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Analisis data dilakukan melalui empat tahap, yaitu: Data collection (pengumpulan data), data reduction (reduksi data), data display (penyajian data), dan Conclusion Drawing (verifikasi data). Adapun instrument yang akan digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang.

Dalam pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, pendidik memerlukan perencanaan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut seperti pendidik menyiapkan perlengkapan yang harus disiapkan atau media yang akan digunakan dalam melakukan pemanfaatan media Quizizz. Contohnya jika pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi, berarti yang harus disiapkan pendidik adalah aplikasi itu sendiri, alat penghubung antara aplikasi dan peserta didik, ketika pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz di kelas berarti pendidik harus menyiapkan proyektor dan laptop. Peralatan ini perlu disiapkan agar proses pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran matematika berjalan dengan lancar. Setelah semua peralatan sudah siap maka selanjutnya yaitu langkah pemanfaatan di dalam kelas dengan menggunakan media aplikasi Quizizz seperti yang dijelaskan berikut ini.

Perencanaan pemanfaatan media pembelajaran quizizz di kelas

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dimulai dengan membuat perencanaan, perencanaan merupakan langkah awal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam lingkungan pendidikan agar pembelajaran berjalan dengan baik. Dengan adanya sebuah perencanaan yang baik dalam melaksanakan pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi, pada tahap perencanaan ini peneliti mengetahui bahwa langkah pertama yang

dilakukan oleh seorang pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang didasarkan oleh silabus.

RPP yang disusun oleh pendidik dikembangkan untuk menyelaraskan pembelajaran seperti kompetensi inti, materi serta pengukuran dan hasil evaluasi pembelajaran. Kompetensi kunci jawaban dalam aplikasi Quizizz yang dibuat oleh pendidik berkontribusi pada pengembangan potensi peserta didik. Dalam observasi tersebut dapat diketahui bahwa pendidik sudah memiliki aplikasi Quizizz di laptop.

Hal di atas diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dan pendidik 1 yang mengaplikasikan Quizizz sebagai media pembelajaran tersebut menyatakan bahwa: “sebelum saya melakukan pembelajaran matematika menggunakan aplikasi quizizz, saya membuat rencana pembelajaran terlebih dahulu. Seperti saya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat pertanyaan pemantik untuk membuka pengetahuan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Pendidik 2 memperkuat pernyataan di atas: “sebagai seorang pendidik kita wajib terlebih dahulu merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat skema apa yang akan kita lakukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan capaian belajar peserta didik setiap harinya”.

Pendidik 3 memperkuat pernyataan di atas: “dalam pelaksanaan pembelajaran yang paling penting adalah menyusun (RPP). kemudian menyiapkan media pembelajaran beserta soal-soal yang sesuai dengan KI dan KD serta menyiapkan perlengkapannya untuk memudahkan pendidik dalam mengakses aplikasi Quizizz”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, antara lain laptop, proyektor, flash card, pembuatan RPP, materi pembelajaran serta memiliki aplikasi Quizizz dan mempersiapkan soal-soal yang nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi Quizizz untuk mengetahui tujuan tercapainya pembelajaran.

Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz di Kelas

Berdasarkan observasi setelah perencanaan maka selanjutnya adalah pelaksanaan. dimana pada kegiatan inti pendidik menyiapkan beberapa alat untuk menggunakan media pembelajaran aplikasi Quizizz menyiapkan proyektor terlebih dahulu, jika proyektor sudah bisa digunakan maka selanjutnya adalah menghubungkan proyektor dengan laptop pendidik agar peserta didik dapat melihat materi pembelajaran dan kuis yang dapat dikerjakan dirumah dan di dalam kelas, yang dapat menarik semangat peserta didik dalam pembelajaran matematika yang terlihat di layar tersebut dan materi tersebut dijelaskan oleh pendidik sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi Quizizz membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

Hal tersebut dapat diperkuat oleh pendidik kedua yang menyatakan bahwa : “ pembelajaran matematika menggunakan aplikasi quizizz menurut saya dapat membantu memotivasi peserta didik untuk aktif dikelas bersama teman-temannya, bermain kuis bersama , berkolaborasi, dan berinteraksi “.

Dan pendapat diatas diperkuat oleh pendidik ketiga yang menyatakan bahwa : “ aplikasi Quizizz dapat membuat peserta didik lebih aktif dan peserta didik tertarik pada pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Quizizz karena menurut mereka belajar sambil bermain jadi lebih menyenangkan belajarnya. Pendapat diatas diperkuat juga oleh Peserta didik kelas 1A yang menyatakan bahwa “belajar menggunakan aplikasi quizizz dapat memudahkan kita untuk memahami materi pembelajaran matematika dengan mudah karena di dalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi yang dibahas. Sehingga belajar jadi lebih mudah dan menyenangkan”.

Selain pendapat dari kelas 1A tentang aplikasi quizizz, kelas 1B juga diwawancara oleh peneliti dan mereka berpendapat bahwa “aplikasi quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang sangat menarik perhatian sehingga kami belajar dengan fokus memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan fitur-fitur gambar yang menarik dan pembelajaran jadi lebih mudah dipahami”.

Dari hasil wawancara Peserta didik kelas 1 tentang aplikasi quizizz dapat disimpulkan bahwa, aplikasi quizizz dapat memudahkan Peserta didik untuk memahami materi yang telah disampaikan guru, selain itu aplikasi quizizz juga dapat membantu Peserta didik untuk lebih aktif di kelas dan dapat meningkatkan semangat Peserta didik dalam belajar karena mereka merasa belajar menggunakan aplikasi quizizz itu seperti belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak merasa bosan.

Keefektifan Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi Quizizz

Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran tentu saja mendapatkan respon yang baik, apalagi semenjak adanya covid aplikasi quizizz ini sangat membantu guru agar pembelajaran tetap berjalan walaupun keadaan tidak memungkinkan peserta didik untuk masuk kelas atau sekolah, sehingga dengan adanya aplikasi quizizz ini sangat dibutuhkan oleh guru dan Peserta didik untuk menjalankan pembelajaran jarak jauh, selain itu aplikasi quizizz ini sangat efektif digunakan baik dalam pembelajaran online ataupun offline, berdasarkan hasil wawancara peneliti memaparkan hasil dari wawancara guru terkait keefektifan belajar menggunakan media aplikasi quizizz.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan peneliti memaparkan hasil wawancara dari guru pertama mengenai keefektifan belajar menggunakan aplikais quizizz “Penggunaan media aplikasi quizizz dalam pembelajaran itu sangat efektif serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini di karenakan quizizz menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran yang dirancang dapat tersampaikan kepada peserta didik”.

Faktor Pendukung Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Dalam melaksanakan kegiatan belajar menggunakan aplikasi quizizz terdapat faktor pendukung dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi quizizz, berikut ini peneliti akan memaparkan hasil dari wawancara yang telah peneliti lakukan terhadap guru yang sudah menggunakan media aplikasi quizizz dalam pembelajarannya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti terhadap guru yang menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran berikut ini hasil wawancara

dari guru pertama “Menurut saya, faktor pendukung dari aplikasi quizizz adalah membuat pembelajaran dan pengerjaan latihan soal menjadi menyenangkan dengan permainan yang relate dengan kondisi peserta didik. Karena di zaman 4.0 ini teknologi sudah semakin berkembang sehingga pembelajaran berbasis teknologi sangat mencuri perhatian lebih dan membuat penasaran serta ketagihan. Sehingga pembelajaran yang berbasis permainan yang menggunakan teknologi akan sangat dinantikan oleh peserta didik yang sesuai dengan kondisi saat ini”.

Wawancara berikutnya dijelaskan oleh guru kedua mengenai faktor pendukung “Faktor pendukung aplikasi Quizizz menurut saya cukup banyak yaitu dapat mengefektifkan waktu pekerjaan pengajar, mengefektifkan waktu Peserta didik, menjelaskan dengan interaktif dua arah, memacu peserta didik untuk aktif, mengetahui hasil pembelajaran secara cepat, mengevaluasi dengan lebih cepat. Dan menurut saya sangat memudahkan pengajar dalam pembelajaran “.

Selanjutnya adalah hasil wawancara dari guru ketiga mengenai faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz “Faktor pendukung pada aplikasi quizizz yaitu dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, quizizz dapat menjadikan kegiatan belajar di kelas menjadi menarik karena terdapat fitur pembelajaran yang menarik di dalamnya”.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dijelaskan peneliti menyimpulkan bahwa setiap media pembelajaran tidak ada yang sempurna, dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat, untuk faktor pendukung yaitu aplikasi quizizz sangat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan guru dalam melaksanakan penilaian dan melaksanakan evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik semangat dalam menjawab pertanyaan berbasis game yang ada di dalam aplikasi quizizz. Selain itu peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media aplikasi quizizz sehingga peserta didik lebih aktif dan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan.

Faktor Penghambat Dalam Penggunaan Media Aplikasi Quizizz

Setiap aplikasi pembelajaran tidak ada yang sempurna biasanya terdapat faktor penghambat yang terjadi pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut, baik dari penghambat internet, hp, dan laptop, sehingga membuat pembelajaran tidak berjalan secara sempurna, berikut ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara guru faktor penghambat pada saat menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru, berikut ini penjelasan dari wawancara guru pertama mengenai faktor penghambat dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz “Penghambat yang saya alami ketika menerapkan aplikasi quizizz pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan pemahaman belajar yaitu minimnya sarana yang di sediakan sekolah untuk menunjang ketercapaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz. Sehingga untuk melaksanakan kuis pada quizizz sedikit terhambat.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa faktor penghambat yang di dapat yaitu minimnya sarana yang disediakan disekolah sehingga pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz sedikit terpenghambat, selain itu sinyal yang lemah menjadi penghambat dalam pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz karena jika sinyalnya lemah maka fitur yang ada di aplikasi tidak muncul sehingga pembelajaran sedikit terganggu atau terhambat. Akan tetapi itu semua tetap berjalan karena adanya kerjasama dari guru dan pihak sekolah sehingga pembelajaran tetap mencapai tujuan pembelajaran.

Pembahasan

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, maka dapat dibahas bahwa perencanaan dapat didefinisikan sebagai proses penyiapan bahan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan dan metode media pembelajaran, pengajaran dan penilaian selama periode waktu tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa perencanaan adalah proses penyiapan bahan ajar yang dilakukan oleh seorang pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Contoh perencanaan yang dilakukan oleh seorang pendidik yaitu dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat media pembelajaran yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Berikut ini peneliti menjelaskan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam penelitian yang peneliti lakukan.

Setelah perencanaan dibuat selanjutnya pendidik akan menyiapkan media pembelajaran menurut (Syaiful. 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Disini pendidik menggunakan media aplikasi quizizz sebagai alat bantu untuk menyalurkan suatu informasi yang dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran media yang akan digunakan pada saat proses kegiatan belajar mengajar dilakukan yaitu dengan menggunakan media aplikasi Quizizz.

Sebelumnya pendidik menyiapkan materi dan menjelaskan materi pembelajaran yang sudah dibuat menggunakan media pembelajaran aplikasi quizizz. Dengan adanya media aplikasi quizizz sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, karena aplikasi ini dapat membuat Peserta didik belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif di dalam kelas. Hal itu berdasarkan Citra (2020) menjelaskan bahwa aplikasi quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas permainan ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa penerapan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Islam Karawang sudah sesuai dan mendapatkan respon yang baik dari pendidik dan peserta didik, dengan teori yang disampaikan oleh Wibawa meskipun terdapat beberapa faktor

penghambat terkait dengan jaringan internet, penyediaan fasilitas sekolah, namun secara umum proses penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz berjalan secara sistematis.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Islam Karawang

Teknologi merupakan salah satu media pendukung sebagai sarana menyampaikan serta mengembangkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi tentu akan menemukan permasalahan didalamnya, karena terdapat hal-hal yang mendukung dan menghambat dalam penerapan media tersebut ke dalam pembelajaran di dalam kelas.

Aplikasi quizizz ini memiliki banyak fitur-fitur yang sudah di programkan oleh yang menciptakan aplikasi quizizz ini, yang dirancang juga untuk mudah digunakan oleh para pengguna aplikasi quizizz. Fitur-fitur menarik yang dimiliki quizizz bisa di gunakan oleh pendidik untuk mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar, diantaranya pendidik dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban. Selain itu pendidik dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan pendidik.

Dalam hal ini peneliti melaksanakan penelitian menggunakan media aplikasi quizizz yang berbasis slide karena di dalam aplikasi quizizz tidak hanya dalam bentuk kuis saja akan tetapi pendidik juga dapat membuat slide materi pelajaran pada quizizz. Hal ini sejalan dengan Miladanta dan Muharam (2021) yang di dalam penelitiannya menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai bahan pengajaran untuk peserta didik. Pembuatan materi berupa slide ada pada pengaturan yang telah di sediakan baik berupa teks, gambar, kuis bahkan dapat memasukkan audio sebagai pemaparan materi pembelajaran.

Aini (2019) mengatakan bahwa proses pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai berikut: (1) pendidik mengakses aplikasi quizizz baik ke pc atau laptop (2) pendidik menayangkan Quizizz yang sudah dibuat oleh pendidik (3) peserta didik mengikuti permainan dalam quizizz tersebut (4) pendidik dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran.

Namun ada beberapa penghambat saat pendidik menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, adapun penghambat-penghambat yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian yaitu (1) gangguan akses internet yang terkadang kurang stabil, (2) minimnya sarana yang disediakan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran contohnya proyektor, (3) aplikasi quizizz ini berbayar jika ingin menggunakan yang premium.

Hal ini sejalan dengan Salsabila, Unik Hanifa dkk, (2020) yang menyatakan bahwa faktor penghambat yang terjadi di dalam aplikasi quizizz yaitu : “ (1) membutuhkan jaringan internet yang kuat (2) permasalahan waktu, Peserta didik yang mulanya mendapat peringkat atas memiliki kemungkinan penurunan peringkat karena manajemen waktu yang kurang (3) ketika mengerjakan, Peserta didik dapat membuka tab baru, itu

artinya Peserta didik bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban dengan menggunakan tab tersebut”.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa guru menyiapkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz. Dalam pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran matematika mendapatkan respon sangat baik dari pendidik dan peserta didik sehingga media ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih baik. dan media yang berbasis teknologi ini sangat mencuri perhatian peserta didik yang membuat mereka penasaran serta ketagihan dalam mengerjakan kuis yang diberikan, dapat mengefektifkan waktu pekerjaan pengajar, mengefektifkan waktu Peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif.

BIBLIOGRAFI

- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Cholik, Cecep Abdul. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Citra, Cahyani Amildah, & Rosy, Brillian. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272.
- Darmawan, Deni. (2009). *Komunikasi Pembelajaran: Berbasis Brain Information Communication and Technology*. Asep Supriatna.
- Djamah, Syiful Bahri dan Aswan Zain. (2020), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Hayati, Nur, Fatimaningrum, Arumi Savitri, & Wulandari, Rina. (2019). Kegiatan menyanyi dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 116–125.
- Hamid M, A. d. (2020). *Media Pembelajaran*. In A. d. Hamid M, Media Pembelajaran (p. 4).
- Irwan, Irwan, Luthfi, Zaky Farid, & Waldi, Atri. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Khobir, Abdul. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Edukasia Islamika*, 7(2), 69264.
- Kusumawati, Erna. (2017). Entrepreneurial Leadership Dan Keberlanjutan Mutu Sekolah Sebagai Output. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi*, 1(1).
- Kusumawati, Erna. (2022). Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Negeri Melalui Implementasi Total Quality Management. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 16404–16414.
- Miladanta, Algi Nurahman, & Muharam, Amung Ahmad Syahir. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25–37.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Nisa, Ana Fitrotun, Astuti, Dwi, Fajariyani, Fajariyani, & Suliyanti, Suliyanti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo. Bandung: CV. Alfabeta. <https://doi.org/10.35310/jass.v2i02.670>
- Salsabila dkk. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA*. *Jurnal ilmiah ilmu terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Septiawan, Sindy, Abdurrahman. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional Pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *Jurnal Aksiomatik*, Halaman 11. P-ISSN:2338-5340, E-ISSN: 2621-1270.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>

Copyright holder:

Monika, Fadilah Prabowo, Fitri Yessi Jami (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

