

APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Zuri Astari

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas, Indonesia
E-mail: zuriastari.za@gmail.com

Abstract

Industrial revolution 4.0 has brought significant changes to education in Indonesia. Advances in technology are causing changes in the methods and strategies used by teachers in teaching and learning activities in the classroom. The age when the teacher was the source of learning in general, but is now replaced by information that can be obtained from anywhere through fast internet access. Teachers who were initiators are now facilitators who have to constantly develop learning methods and strategies, especially to respond to the changing times. Currently there are many applications available that can be used in the learning phase. One of them is developed as a suggested test/quiz that can be used to find out how well students understand the material taught. From the various educational applications based on quizzes available, one of the learning media that has different and advantages ways to support learning is the Quizizz application. Quizizz is an educational application, which makes the learning process in the classroom more interactive and fun so that it can increase students' motivation to learn.

Keywords: Quizizz, Learning Media, Motivation

Abstrak

Revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan yang cukup signifikan terhadap pendidikan di Indonesia. Kemajuan teknologi menyebabkan perubahan pada metode dan strategi yang digunakan oleh guru dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Zaman dimana umumnya guru menjadi sumber belajar, namun sekarang telah tergantikan dengan pengetahuan yang bisa didapatkan dari manapun melalui akses internet yang cepat. Guru yang awalnya ialah inisiator kini berubah menjadi fasilitator yang senantiasa perlu mengembangkan metode dan strategi pembelajaran terutama dalam menyiapkan perubahan zaman. Saat ini banyak aplikasi tersedia yang dapat digunakan dalam tahapan pembelajaran. Salah satunya yang dikembangkan sebagai saran tes/kuis yang bisa digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari bermacam aplikasi edukatif berbasis kuis yang tersedia, salah satu media pembelajaran yang mempunyai kelebihan dan cara yang berbeda dalam mendukung pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi game edukatif, yang membuat proses belajar di kelas lebih interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi

PENDAHULUAN

Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (INDONESIA, 2003), bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini adalah tugas dan sekaligus tantangan untuk semua unsur pelaksana pendidikan khususnya guru untuk senantiasa mengembangkan diri dalam mencari cara atau metode penyampaian bahan ajar yang dapat mengikutsertakan siswa secara aktif dan interaktif. Agar tujuan dari pembelajaran yang sudah ditetapkan dan dijabarkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran bisa dikatakan berhasil apabila motivasi belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa juga mencapai tingkatan yang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk mempunyai sejumlah kemampuan, diantaranya adalah guru hendaknya mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media merupakan komponen yang sangat penting dalam mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya (Arief, 2009).

Penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal serta didukung oleh media yang interaktif dapat membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran.

Motivasi membuat seseorang melakukan suatu perbuatan yang menjadi tujuan serta motivasi menjadikan seseorang senang dalam melakukan sesuatu. Dengan menggunakan media, pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Dewasa ini pandemi covid 19 sangat mempengaruhi sistem pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung kondisi Indonesia saat ini dan dapat menjadikan belajar siswa lebih menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran Quizizz.

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi game edukatif yang mulai digunakan sebagai media pembelajaran untuk saat ini. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauhmana tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaian menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal, maka dari itu aplikasi Quizizz dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan soal tersebut dapat dianalisis kembali agar menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik dengan tujuan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research). Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Wayan, 2018). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak (Sugiyono, 2014). Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna bukan pada generalisasi. Sedangkan penelitian kepustakaan adalah penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan penelitian (Hifza, dkk., 2017). Dalam hal ini peneliti mengumpulkan dokumen/teks yang berhubungan dengan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kepustakaan dan dokumentasi dengan teknik analisis data menggunakan analisis isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi menurut M. Ngahim Purwanto (Purwanto, 2010) yaitu suatu upaya yang disadari untuk mengarahkan, menggerakkan, dan memelihara tingkah laku seseorang supaya tergerak untuk melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut James O. Whittaker yang dikutip Wasty Soemanto (Soemanto, W., 2006) motivasi merupakan keadaan atau kondisi yang menghidupkan atau memberi dorongan kepada seseorang untuk bertindak untuk mencapai tujuan yang disebabkan oleh motivasi tersebut. Dapat didefinisikan bahwa motivasi adalah pendorong setiap potensi yang ada dalam diri seorang manusia, sehingga manusia dapat mengoptimalkan apa yang ada dalam dirinya. Belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang dapat dilihat dari meningkatnya kuantitas dan kualitas perilaku seseorang, seperti meningkatnya pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, kecakapan, keterampilan, sikap, daya pikir dan kemampuan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal individu yang berusaha untuk merubah perilaku yang bersifat berkesinambungan dan fungsional, bersifat aktif dan positif, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Fungsi motivasi dalam pembelajaran yaitu (a) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, (b) menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, (c) menentukan ketekunan belajar (d) memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai (Uno, H. B., 2012). Fungsi motivasi dalam belajar sangatlah penting maka pendidik harus memperhatikan berbagai hal yang berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Adapun beberapa ciri-ciri untuk mengetahui motivasi dalam diri seseorang menurut Abin Syamsudin Makmun (Makmun, 2007) menjelaskan indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Durasi kegiatan artinya berapa lama waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan
2. Frekuensi kegiatan artinya seberapa sering kegiatan dilakukan dalam jangka waktu tertentu
3. Persistensi artinya ketetapan dan kelekatan pada tujuan
4. Keuletan, ketabahan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan

5. Devosi, artinya pengabdian dan pengorbanan baik berbentuk uang, tenaga pikiran bahkan jiwa untuk mencapai tujuan
6. Tingkat aspirasi artinya maksud, rencana, cita-cita sasaran atau target dan idola yang mau diperoleh dari kegiatan yang dilakukannya.
7. Tingkat kualifikasi prestasi yang mau diperoleh dari kegiatan berapa banyak, memadai atau tidak
8. Arah sikap terhadap sasaran kegiatan suka atau tidak suka, positif atau negatif.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, guru dapat memanfaatkannya dalam penggunaan media pembelajaran agar motivasi belajar siswa meningkat. Salah satu pemanfaatan teknologi adalah dengan penggunaan aplikasi kuis interaktif, yaitu quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi game edukatif, yang membuat aktivitas belajar di kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui quizizz, siswa bisa melakukan latihan (menjawab kuis) melalui perangkat elektronik. Yang membedakan aplikasi quizizz dengan aplikasi sejenisnya adalah quizizz dibekali tema, avatar, meme, dan musik, yang menarik. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling berkompetisi sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kuis bisa dikerjakan secara bersamaan (real time) dan untuk perolehan nilai atau peringkat mereka bisa menyaksikannya secara langsung. Guru bisa mengawasi prosesnya dan mendownload laporan ketika kuis sudah selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa (Hendrastomo & Nur Januarti, 2019).

Guru bisa mengakses quizizz ini melalui website <https://quizizz.com> atau bisa juga dengan cara mendownload aplikasi quizizz melalui appstore ataupun google playstore. Guru juga bisa mengembangkan tes, dapat berbentuk teks maupun gambar. Aplikasi ini juga mempunyai kelebihan yaitu menyediakan ruang yang cukup panjang untuk menuliskan soal sehingga bisa mengakomodir soal-soal yang mengutamakan High Order Thinking Skills. Kelebihan lainnya yaitu soal bisa ditampilkan langsung di layar perangkat elektronik yang dipegang siswa, sehingga lebih efektif (Hendrastomo & Nur Januarti, 2019).

Penggunaan aplikasi quizizz dapat juga digunakan dengan bantuan LCD proyektor. Sebelum pembelajaran dimulai, guru sudah mempersiapkan soal-soal di aplikasi quizizz yang berhubungan dengan pembelajaran. Lalu guru menampilkan soal-soal melalui bantuan LCD proyektor dan siswa menjawab soal-soal tersebut secara bergantian. Peran guru disini sebagai fasilitator agar siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Quizizz dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang bisa diakses melalui perangkat apapun seperti komputer dan smartphone untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran bisa menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki quizizz bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar di background pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan.

Quizizz merupakan aplikasi yang bisa membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara bergabung dengan kode yang tersedia. Siswa bergabung

dengan cara membuka aplikasi quizizz.com dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka serta dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek. Salah satu fitur yang dimiliki oleh quizizz yaitu memberi data statistik tentang kinerja siswa serta bisa melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat. Data Statistik ini bisa guru download dalam bentuk Spreadsheet Excel. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.

Adapun cara dalam membuat kuis melalui aplikasi quizizz adalah sebagai berikut:

1. Buka website www.quizizz.com lalu klik ”Sign Up”
2. Pilihlah “sign up with google” atau “sign up with email”
3. Pilih “Teacher” jika ingin login sebagai guru
4. Masukkan identitas (Username, email, dan password) lalu Continue
5. Apabila sudah login, buatlah kuis dengan cara memilih “create new quiz” di bagian kiri atas.
6. Selanjutnya akan tampil “Let’s create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa kemudian pilihlah “save”
7. Tampilan selanjutnya akan muncul, pilihlah “Create new question”
8. Masukkan pertanyaan pada kolom “Write your question here” kemudian masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1 , answer option 2, dan seterusnya”
9. Beri centang di bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi penggerjaan dalam satu soal, lalu pilih “save”
10. Apabila telah selesai menulis kuis pilihlah “Finish Quiz”
11. Berikutnya akan muncul tampilan Quiz Detail (atur kelas berapa yang akan dipilih dan mata pelajaran apa yang akan digunakan) lalu pilih “save details”
12. Tampilan selanjutnya akan muncul, klik “Homework” jika mau dipakai sebagai PR dan pilih “Play Live” jika ingin diaplikasikan sekarang.
13. Masukkan batas penggerjaan (atur tanggal dan jam), pilihlah “Procced”
14. Terakhir akan muncul tampilan yaitu kode yang dipakai untuk login dalam penggerjaan kuis.

Keterangan kuis:

1. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul point yang didapatkan ketika menjawab soal tersebut. Dan akan mendapatkan peringkat berapa apabila menjawab soal tersebut.
2. Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/ correct.
3. Apabila kuis telah selesai dikerjakan, diakhir kuis akan muncul tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Quizizz telah dilakukan oleh peneliti untuk membangun semangat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil wawancara dan pengamatan, mereka para siswa menyukai bentuk penilaian seperti yang ditampilkan oleh quizizz. Karena hasil dapat langsung dilihat dan para siswa bisa mengetahui dimana letak kesalahan mereka. Selain itu, soal bisa berupa gambar dan suara ditampilkan aplikasi quizizz ini. Sehingga kebutuhan guru dalam memanfaatkan aplikasi ini dapat ditunjang dengan baik.

Pembelajaran yang sebelumnya memanfaatkan kertas untuk evaluasi, dapat diminimalisir dengan penggunaan aplikasi quizizz ini. Hanya saja kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak dapat melihat kemampuan siswa yang sebenarnya, karena bentuk kuis yang pilihan ganda. Sebagaimana yang dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (Arikunto, 2010) yang mengatakan kelemahan soal objektif yaitu:

1. Persiapan dalam membuat butir tes lebih sukar daripada tes esay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti;
2. Soal-soalnya lebih cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sulit untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi;
3. Banyak kesempatan untuk mencari untung-untungan; dan
4. “Kerjasama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan soal bentuk objektif pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada, yaitu:

1. Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif;
2. Dalam mengoreksi lebih cepat dan mudah
3. Pemeriksaan bisa diserahkan dengan orang lain; dan
4. Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes.

Penggunaan aplikasi quizizz ini bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi karena melalui aplikasi quizizz ini siswa bisa bersaing secara sehat untuk mendapatkan poin belajar mereka. Selain itu pemanfaatan aplikasi quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Sehingga tujuan dari pendidikan akan tercapai jika pembelajar dan pengajar memiliki semangat dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya.

KESIMPULAN

Aplikasi kuis online quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaianya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa agar lebih semangat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal, yang menjadikan aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik. Penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang inovatif dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Aplikasi quizizz dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah pembelajaran. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan, memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi, masukan proses dan hasil pembelajaran. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi bahan sumbangan pemikiran yakni sebagai bahan masukkan dalam menentukan langkah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, S. (2009). Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. *Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.*
- Arikunto, S. (2010). *Arikunto, Subarsimi.(1993). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hendrastomo, G., & Nur Januarti. (2019). *Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk Sosiologi. Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta.*
- Hifza, dkk. (2017). *Pedoman Penulisan Skripsi. Sambas: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Sultan Muhammad Syafiiuddin Sambas.*
- INDONESIA, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.* Departemen Pendidikan Nasional.
- Makmun, A. S. (2007). Psikologi Kependidikan, Perangkat Sistem Pengajaran Modul, Remaja Rosdakarya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2010). Psikologi Pendidikan: Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Oemar Hamalik.*
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. D. (2014). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)(Sutopo. *Alfabeta, CV.*
- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wayan, S. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Ilmu Sosial. *Pendidikan, Kebudayaan,(Bandung: Nilacakra, 2018).*