



Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko

Devinta Agung Susanto ^{1*}, Erik Aditia Ismaya ²

Correspondensi Author *

Program Studi Magister
Pendidikan Dasar Universitas
Muria Kudus, Indonesia
Email:
202003012@std.umk.ac.id

History Artikel

Received: 01-01-2022;

Reviewed: 02-02-2022

Revised: 24-02-2022

Accepted: 13-03-2022

Published: 01-04-2022

Keywords :

Aplikasi Quizwhizzer;
PTM Terbatas;
Pelajaran IPS;
Sekolah Dasar;
Eksperimen;

Abstrak. Akibat covid-19 selama kurun waktu tiga tahun terakhir ini, perubahan yang luar biasa terjadi pada aktivitas dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang awalnya berlangsung secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran online. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan pengaruh pemanfaatan aplikasi quizwhizzer pada pembelajaran tatap muka terbatas muatan pelajaran IPS di masa Pandemi covid 19. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media aplikasi quizwhizzer dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran tema 2 subtema 1 hidup rukun dalam perbedaan sebagian besar siswa beranggapan bahwa penyampaian muatan pelajaran IPS selama ini membosankan. Melalui pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer siswa lebih termotivasi dan tidak menganggap IPS sebagai salah satu materi pelajaran yang membosankan lagi. Quizwhizzer merupakan aplikasi permainan berbasis android yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract. The COVID-19 outbreak that has occurred over the past three years has resulted in extraordinary changes in the activities of the world of education. Learning activities that initially took place face-to-face turned into online learning. The purpose of this study was to analyze the use of the quizwhizzer application in limited face-to-face learning for social studies subject matter during the COVID-19 pandemic. The research method used in this study was descriptive qualitative. The results showed that the quizwhizzer application media could be used in learning. In learning theme 2, sub-theme 1, living in harmony in difference, most students think that the delivery of social studies lesson content has been boring. Through the use of the Quizwhizzer application students are more motivated and do not consider social studies as one of the boring subject matter anymore. Quizwhizzer is an android-based game application that can be used in the learning process



Pendahuluan

Kurang lebih tiga tahun Negara Indonesia terkena dampak dari wabah *covid-19*. Pengaruh tersebut membuat sistem pendidikan tidak berjalan seperti biasanya. Banyak guru yang kurang persiapan saat melaksanakan pembelajaran secara virtual. Tingkat partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daringpun terlihat sangat rendah.

Rumitnya penanganan dan penerapan kebijakan pencegahan penyebaran *covid-19* berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Tak terkecuali bidang pendidikan ikut juga terdampak kebijakan ini. Ketidaksiapan stakeholder sekolah atau madrasah melaksanakan pembelajaran daring menjadi permasalahan utama khususnya di bidang pendidikan. Setelah kebijakan PPKM level 4 berakhir, berangsur-angsur setiap satuan tugas penanganan *covid-19* di beberapa daerah telah memberikan rekomendasi untuk pelaksanaan Simulasi PTM Terbatas.

Pemerintah Daerah setempat berwenang menghentikan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran sewaktu-waktu apabila dalam pelaksanaan kegiatan ditemukan pelanggaran terhadap ketentuan yang telah ditetapkan. Sehingga dapat disimpulkan kelangsungan pembelajaran belum sepenuhnya dikatakan normal. Guru

dan siswa masih diizinkan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Meski dalam pelaksanaan sebelumnya, pembelajaran daring mengalami banyak masalah yang dihadapi oleh guru maupun siswa, seperti: (1) Guru dan siswa masih belum lihai menggunakan teknologi digital, (2) Media pembelajaran yang digunakan guru monoton dan membuat para murid merasa jenuh dan bosan, (3) pembelajaran belum interaktif, (4) selama di rumah, anak cenderung menggunakan gawai hanya untuk kegiatan permainan saja.

Berdasarkan observasi, beberapa realita tersebut juga dialami oleh penulis selama ini. Hal inilah yang menjadi bahan pertimbangan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang tepat. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan media aplikasi *quizwhizzer* pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SD. Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka fokus dalam penulisan ini adalah memaparkan pengaruh pemanfaatan aplikasi *quizwhizzer* pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas VI di SDN 2 Tuko. Tujuan penulisan paper ilmiah ini adalah memaparkan pengaruh pemanfaatan media aplikasi *quizwhizzer* pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas VI di SDN 2 Tuko.

Metode

Tujuan penelitian ini adalah memaparkan pengaruh pemanfaatan aplikasi *quizwhizzer* pada pembelajaran tatap muka terbatas muatan pelajaran IPS di masa Pandemi *covid 19*. Hal ini juga mengakibatkan perubahan di dunia pendidikan yang awalnya kegiatan

pembelajaran berlangsung secara tatap muka beralih menjadi tatap maya lalu berangsur kembali lagi ke pembelajaran tatap muka namun secara terbatas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

Hasil Dan Pembahasan

A. Pembelajaran IPS

Supardi (2011: 182) menyampaikan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Agar lebih bermakna dan kontekstual materi IPS sebaiknya didesain secara terpadu. Materi pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar tidak hanya sekedar berisi hafalan teori-teori saja namun juga menelaah masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan seiring dengan pengaruh globalisasi serta pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kajian IPS tidak hanya terfokus pada konsep-konsep ilmu-ilmu sosial saja namun juga mengkaji fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Pendidikan IPS di jenjang SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional terjadi pada kelompok usia 7-11 tahun. Anak-anak memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh. Mereka lebih memedulikan masa saat ini dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh untuk difikirkan. Masa depan atau hal-hal yang bersifat abstrak belum begitu banyak mereka pahami. Untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami dan dikuasai oleh anak, guru perlu mengkaji berbagai cara dan strategi pembelajaran. Salah satunya yaitu pemanfaatan dan inovasi media dalam pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimaknai Hamdani dalam Nurus Sa'adah (2015:21) sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada

diri sendiri. Kustandi dan Sutjipto dalam Nurus Sa'adah (2015:22) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan teori beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menarik dapat mengarahkan perhatian dan memotivasi keaktifan dan selanjutnya bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa. Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui media materi yang kurang jelas menjadi lebih jelas. Bahkan materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan melalui media pembelajaran. Dengan demikian melalui pemanfaatan media, siswa lebih mudah menerima materi daripada tanpa bantuan media. Seorang guru dituntut harus kreatif dan inovatif untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memperbanyak variasi strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan yang paling penting dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi menjadi tantangan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran berbasis digital. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar (Irwan et al, 2019).

Salah satu alternatif media yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPS adalah aplikasi *quizwhizzer*. Media ini menarik, bersifat interaktif, mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menciptakan interaksi positif antar siswa melalui sebuah permainan dalam proses pembelajaran.

C. Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran

Quizwhizzer adalah salah satu aplikasi permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat aktivitas multi pemain dalam menyelesaikan soal atau kuis, sehingga berdampak pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Wibawa Astuti dan Pangestu (2019: 250) menyatakan bahwa aplikasi *quizwhizzer* memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Menumpuknya pekerjaan rumah seperti mengerjakan LKS ataupun tugas tertulis lainnya dari guru cenderung membuat siswa bosan. Melalui kemudahan dalam mengakses aplikasi *quizwhizzer*, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan model evaluasi berbasis permainan gawai sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Penyampaian materi IPS melalui metode ceramah dan pemberian lembar kinerja siswa secara tertulis dianggap kurang efektif. Hal ini diperberat dengan realita yang terjadi saat ini, bahwa waktu belajar siswa di rumah lebih besar dibanding pembelajaran tatap muka di sekolah. Pembelajaran secara *online* membuat mereka semakin stress bahkan depresi karena ruang geraknya dibatasi. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika materi yang diberikan guru tidak dapat diterima dengan mudah oleh siswanya.

Salah satu perkembangan teknologi yang membantu pembelajaran saat ini adalah aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran. *Quizwhizzer* adalah aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan berbasis kuis. Beberapa fitur menarik dari *quizwhizzer* adalah:

1. Kecepatan siswa: Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir permainan (*game*).

2. *BYOD (Bring Your Own Device)*: Setiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. *Quizwhizzer* dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan *browser*, termasuk komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*.
3. Editor kuis: Editor *Quizwhizzer* adalah salah satu editor kuis yang paling inovatif saat ini. Karena pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar, suara, atau bahkan tautan *youtube* pada soal yang dibuat dan otomatis tersimpan.
4. Aplikasi *quizwhizzer* tidak membuat guru repot membuat kuis. Guru bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun dengan mudah dan menambahkan gambar, suara ataupun tautan *youtube* dari internet.
5. Laporan: *quizwhizzer* memberi laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang guru berikan. Guru juga dapat melihat kemajuan siswa dalam mengerjakan kuis tersebut.
6. Kustomisasi kuis: guru memiliki pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.

Mulyati, S dan Efendi, H (2020:66) mengatakan bahwa dalam permainan aplikasi *quizwhizzer* terdapat berbagai fitur menarik seperti avatar, tema, dan musik. *Quizwhizzer* juga memiliki papan peringkat yang dapat digunakan untuk melihat peringkat siswa yang tergabung selama permainan. Fitur-fitur ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal dengan tepat.

D. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer pada Pembelajaran IPS di SD

Implementasi pembelajaran IPS pada masa pembelajaran tatap muka terbatas saat ini mengalami hambatan yang mengharuskan seorang guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis

aplikasi *quizwhizzer* menjadi salah satu alternatif pilihan. Beberapa kelebihan dari *quizwhizzer*, antara lain sebagai berikut: (1) memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi; (2) mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat; (3) bilamana siswa menjawab *game* tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri bagi siswa; (4) pemilihan mode acak saat pengerjaan *game* dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa.

Selain kelebihan sebagai media pembelajaran aplikasi *quizwhizzer* juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut: (1) permasalahan ketidakstabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran; (2) ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet; (3) siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat; (4) kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung. Demikian uraian mengenai kelebihan dan kelemahan dari aplikasi *quizwhizzer* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Kelemahan dan kelebihan dapat digunakan guru sebagai acuan dalam pemilihan aplikasi *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran.

Melalui pemanfaatan aplikasi *quizwhizzer*, guru dapat mengolah materi dalam bentuk permainan. Penyusunan soal yang kreatif yaitu dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa serta menyesuaikan dengan tujuan dan skenario pembelajaran. Set kuis dapat ditentukan menyesuaikan kebutuhan. Model soal dapat diatur secara *live*, atau digunakan sebagai pekerjaan rumah siswa di kelas daring. Kelengkapan fitur dari aplikasi *quizwhizzer* juga mendukung dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran termasuk muatan pelajaran IPS. Inovasi dan pengembangan suatu media

pembelajaran mutlak diperlukan untuk membantu guru dalam membuat dan memanfaatkan aplikasi sehingga dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang terkait dan relevan tentang pemanfaatan aplikasi berbasis *game* edukasi dilakukan oleh Sugian Noor (2020). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20 % setelah menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Melalui pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran menjadikan penilaian menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Pranoto (2020) yang berjudul "Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo". Berdasarkan hasil analisis, sebelum diberikan perlakuan tingkat keaktifan siswa hanya 10% dengan kategori tinggi, 10% sedang dan 80% rendah. Setelah diberikan perlakuan sampai dengan siklus ke III diperoleh tingkat keaktifan siswa mencapai 82% dengan kategori tinggi, 18 sedang dan 0% rendah. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang nyata pada keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan *game based learning quizizz* terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran Sosiologi.

Berdasarkan temuan dan hasil beberapa penelitian terdahulu terbukti bahwa diperlukan suatu pengembangan dan inovasi dari media pembelajaran. Hal ini dikandung maksud untuk membantu mengakomodir pembelajaran di jenjang sekolah dasar sehingga mampu membentuk karakteristik, meningkatkan kompetensi serta motivasi peserta didik. Secara garis besar, pengembangan terhadap media pembelajaran itu perlu dilakukan, agar tujuan pendidikan dapat terwujud.

Simpulan

Sebagai bentuk keprofesionalan, guru hendaknya berperan penting dalam mewujudkan kreativitas dan pengelolaan pembelajaran. Kehadiran teknologi sebagai sarana pendukung dalam kemajuan di bidang pendidikan. Pendidik memiliki tantangan untuk dapat mengoptimalkan pengembangan teknologi lalu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini melahirkan banyak aplikasi pembelajaran *online* berbasis android yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, salah satunya yaitu aplikasi *quizwhizzer*. Permainan edukatif ini bermanfaat dalam pembelajaran, tampilannya yang menarik terbukti mampu memotivasi siswa dalam olah pikir dan pengelolaan waktu saat proses

penyelesaian kuis. Pemanfaatan aplikasi *quizwhizzer* dapat menjadi salah satu pilihan dalam menyelesaikan masalah pembelajaran baik selama maupun setelah pandemi. Karena media ini mengutamakan kreativitas, manajemen waktu, evaluasi siswa sampai pelaporan nilai ke orang tua siswa. Namun perlu diingat, bahwa aplikasi *quizwhizzer* tidak akan terlihat jika penggunaannya tidak sesuai dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena tujuan pengajaran harus dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu guru tidak hanya menggunakan satu-satunya aplikasi *quizwhizzer* dalam pembelajaran tetapi harus berupaya mengembangkan aplikasi lainnya agar pembelajaran tidak membosankan, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Daftar Rujukan

1. Aqib, Z., (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Jakarta:Remaja Rosda Karya.
2. Citra, C., & Rosy, B. (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.
3. Dimiyati & Mujiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Hastuti, I. T. (2021). Pembelajaran PKn Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid 19. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 99-106.
5. Irwan, I., (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 8(1), 95-104.
6. Jethro, O. O., Grace, A. M., & Thomas, A. K. (2012). E-learning and its effects on teaching and learning in a global age. *Indian Journal of Education and Information Management*, 1(2), 73-78.
7. Mulyati, S. & Efendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media *quizizz* untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika SMP: *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1), 64-73.
8. Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
9. Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2).
10. Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning *Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi

- Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25-38.
11. Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D. *Justindo, Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia*, 2(2), 128-134.
 12. Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : AR- Ruzz Media.
 13. Sinaga, K. W. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Film Pendek Terhadap Peningkatan Kemampuan Siswa Menganalisis Unsur-Unsur Intrinsik Drama di Kelas VIII SMP Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.
 14. Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
 15. Wahyuillahi, N. I. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597-604.
 16. Wahyuningsih, F., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 148-152). Atlantis Press.
 17. Wibawanti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media E-learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Semarang. *Edu Geography* 9 (1), 51-56.