

Analysis of Learning Outcomes in the Use of Quizizz in Science Learning

Nina Nuraeni

SD N Karang Asem 01
nina.nuraeni.2580@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The student learning assessment process is an important component as an effort to obtain information on learning outcomes. The utilization of technology (computing) makes this process more effective. Quizizz is one of the platforms that is expected to be able to attract interest, and increase student confidence. This study uses qualitative descriptive methods to describe the conditions of interest and concentration of students' learning. The results of the study provide an illustration that the Quizizz application can increase students' interest and concentration in doing assessment questions to achieve maximum results. The results of the study that digital-based assessment tools in this case using the Quizizz application are able to improve student learning outcomes. There are a variety of other features available in the Quizizz application, which can be utilized. So that researchers can then use the Quizizz application not only as an assessment medium but also as an interactive learning medium. The use of Quizizz requires a good internet network, so this research is not recommended for schools / students who are in remote areas unless there is a fairly good and stable wifi (internet) network available.

Keywords: *quizizz, research results, internet network*

Abstrak

penilaian belajar siswa merupakan komponen penting sebagai upaya memperoleh informasi capaian pembelajaran. Pemanfaatan teknologi (komputasi) membuat proses ini lebih efektif. Quizizz menjadi salah satu platform yang diharapkan mampu menarik minat, dan menambah konsentrasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kondisi minat dan konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal penilaian untuk mencapai hasil yang maksimal. Hasil penelitian bahwa perangkat penilaian berbasis digital dalam hal ini menggunakan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan. Sehingga peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz tidak hanya sebagai media penilaian namun juga sebagai media pembelajaran interaktif. Penggunaan Quizizz membutuhkan jaringan internet yang baik, maka penelitian ini tidak disarankan bagi sekolah/peserta didik yang berada di daerah pelosok kecuali memang sudah tersedia jaringan *wifi* (internet) yang cukup baik dan stabil.

Kata kunci: *quizizz, hasil penelitian, jaringan internet*



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar cita-cita dan kemauan dapat maju dengan sejahtera dan sesuai dengan pedoman hidup (Adelina Yuristia, 2018). Pendidikan nasional dilandaskan dengan nilai keagamaan, budaya yang sesuai dengan Undang-undang Negara Republik Indonesia 1945. Fungsi dari pendidikan nasional yakni dapat mengembangkan watak, kemampuan serta mencerdaskan kehidupan bangsa agar manusia beriman, bertakwa, mandiri, kreatif dan menjadikan warga negara yang demokratis dan dapat bertanggung jawab (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan suatu wadah yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan dapat melahirkan sebuah generasi yang cerdas dan unggul, serta kunci dalam membangun sebuah masa depan (Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam mengembangkan peserta didik dan potensi yang dimiliki dirinya secara spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan memiliki keterampilan yang berguna untuk masyarakat, bangsa dan negara.

Pada saat ini, perhatian pemerintah Indonesia terhadap pendidikan sangat tinggi dan memberikan anggaran tambahan dan membangun fasilitas pendidikan yang dapat memadai serta dukungan para ahli, universitas untuk pengimplementasian pendidikan (Oktian Fajar Nugroho et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukannya perubahan inovasi terbaru sebagai jalan keluar dari permasalahan yang sering muncul, seperti kurangnya inovasi dalam penggunaan model maupun media pembelajaran. Untuk menciptakan sebuah inovasi yang baru dalam pembelajaran dapat menggunakan model, strategi, metode serta media pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah terjadinya sebuah interaksi antar guru dengan peserta didik untuk mencapai perubahan hasil belajar yang telah dipelajari (Nursoviani et al., 2019). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal seperti, faktor internal terjadinya permasalahan yang terjadi pada diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan peserta didik. Hasil belajar di peroleh dari proses belajar dalam memahami materi tersebut. Kemudian, diimplementasikan dalam kehidupan nyata (Annisa Rahma, 2021). Maka dari itu, untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai diperlukan media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh faktor eksternal seperti, media pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal sehingga dalam proses belajar peserta didik tidak tertarik (Novita 2019).

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar karena menjadikan peserta didik untuk menjadi aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal (Kurniawan, 2016). Oleh karena itu agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, pendidik perlu menggunakan media inovatif. Namun, terdapat suatu permasalahan yakni kurangnya inovatif pendidik dalam menggunakan media pembelajaran ke dalam proses belajar yang menyebabkan mata pelajaran IPA sulit dipahami dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar. Padahal mata pelajaran IPA ini membahas tentang pemahaman dan keterampilan, sehingga peserta didik harus bisa memahami pengetahuan tersebut, agar dapat membangun pengalaman peserta didik. Pelajaran IPA diberikan di sekolah dasar dikarenakan mata pelajaran IPA terdiri dari sekumpulan pengetahuan, fenomena alam, pengetahuan tentang benda, makhluk hidup serta kegiatan yang memerlukan pertemuan, untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Syofyan & Sinta, 2019).

Pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengembangkan kecerdasan yang dimiliki siswa mengenai alam yang memiliki jangka waktu yang tak pernah abis (Syofyan Harlinda, 2021). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukannya inovasi baru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh dari itu pendidik memerlukan sebuah keahlian dalam mengajar yang bervariasi dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Pada Industri 4.0 dan abad ke-21 sedang meningkat, dan informasi bergerak dengan kecepatan yang sangat tinggi. Pada Abad 21 memberi tahu bahwa tujuan dari sistem pendidikan harus mempersiapkan sumber daya manusia yang maju untuk hidup di abad 21. Sains, teknologi, teknik dan matematika maju dengan sangat cepat. Gerakan ini memberikan dampak pada kualitas hidup dan banyak menciptakan perubahan kehidupan manusia (O F Nugroho et al., 2021). Media pembelajaran banyak sekali satu di antaranya media pembelajaran berbasis *e-learning*.

Pendidik dalam pembelajaran abad 21 ini diharapkan dapat menggunakan teknologi kedalam pembelajaran serta terjadinya peningkatan keterampilan melalui 4.0 yang dibutuhkan pada abad 21 yang mencakup keterampilan *communication, collaboration, critical thinking, problem solving* dan *creativity, innovation* (Oktian Fajar Nugroho & Nurcahyo, 2018). Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *e-learning* memudahkan pendidik dalam memberikan pengajaran yang kreatif sehingga dalam proses pembelajaran dapat dengan cara tidak perlu tatap muka. Pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggabungkan teknologi elektronik dengan teknologi internet. Dengan penggunaan *e-learning* siswa memiliki waktu yang luang dan dapat belajar dimanapun (Susanti, 2020).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* menjadikan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dan langsung dalam proses belajar, agar proses belajar tersebut aktif serta menyenangkan maka dapat menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz. Quizizz proses pembelajaran dengan memanfaatkan internet bisa digunakan sebagai sarana interaksi guru dengan peserta didik seperti pemanfaatan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan sebuah webtool yang berbasis *game* edukatif yang dapat digunakan kedalam proses pembelajaran (Suhartatik, 2020).

Penggunaan aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, karena quizizz mudah dalam penggunaannya dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019 hlm. 37). Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Al Haddar & Julino Adam (2021 yang memiliki judul "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar" dengan hasil penelitian mengenai analisis media Quizizz dalam pembelajaran daring menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Hasil penelitian Yulistiawati et al. (2021) yang berjudul "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar, sehingga aplikasi quizizz dapat dijadikan alternatif guru sebagai media pembelajaran daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran alat yang mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. IPA merupakan aktivitas mental (berpikir) sekumpulan orang yang bergerak dalam bidang yang dikaji atau gabungan pengetahuan. IPA juga dapat dikatakan sebagai susunan terstruktur hasil temuan yang dilakukan oleh ilmuwan. Hasil dari temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, teori dan model dalam sekumpulan pengetahuan

dengan bidang yang dikaji, seperti kimia, fisika, biologi dan lain sebagainya (Nelly & Yasinta, 2019).

Penggunaan quizizz memberikan siswa pengalaman belajar yang memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena dalam pemberian soal dalam menggunakan quizizz memiliki banyak fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dalam proses belajar. Penggunaan quizizz menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif. Quizizz menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup. Pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya mengatasi permasalahan kurangnya inovatif guru, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43) yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Namun terdapat kendala dalam penerapan quizizz yaitu kouta internet dan jaringan sering tidak stabil sehingga dalam mengakses Quizizz mengalami kesulitan. Maka dari itu harus mencari cara lain untuk mengaksesnya yaitu dengan menggunakan wifi. (I. A. D. I. Nugroho). Adapun kelebihan dalam penggunaan quizizz, yakni: (1) akan muncul poin jika menjawab jawaban yang benar, (2) jika memilih jawaban yang salah akan muncul jawaban yang benar, dan (3) dapat melihat kembali jawaban yang dipilih. Selanjutnya, adapun kelemahannya dalam penggunaan quizizz, yakni: (1) tab baru mudah dibuka oleh siswa dan (2) siswa sulit dikontrol ketika membuka tab baru.

SIMPULAN

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi *game* atau permainan. Permainan atau *game online* yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa, yakni aplikasi Quizizz. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas mengenai analisis hasil belajar dalam penggunaan quizizz pada pembelajaran IPA bahwa dalam penerapan quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa yang memiliki hubungan pada hasil belajar siswa.penggunaan quizizz dalam pembelajaran menjadikan proses belajar yang menyenangkan. Tetapi terdapat kendala yang dialami dalam penerapan Quizizz yaitu jaringan internet yang sering berubah-ubah. Penggunaan Quizizz membutuhkan jaringan internet yang baik, maka penelitian ini tidak disarankan bagi sekolah/peserta didik yang berada di daerah pelosok kecuali memang sudah tersedia jaringan *wifi* (internet) yang cukup baik dan stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Yuristia. (2018). Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan. *Journal Ilmu Sosial dan Budaya*, 2(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/view/5714>
- Ainissyifa, H. (2012). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pendidikan Islam.1–26.
- Al Haddar, G., & Julino Adam, M. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.

- Annisa Rahma, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Dewi, C., & Asrori, M. (2019). Analisis Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(10), 1–15. <http://www.eolss.net/sample-chapters/c14/e1-37-02-02.pdf>
- Habe, H., & Habe, H. (n.d.). *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Nugroho, I. A. D. I. (n.d.). *Pembuatan Soal menggunakan Aplikasi Quizizz*.
- Nugroho, O F, Permanasari, dkk. (2021). *STEM Learning for Science Education Program: Reference to Indonesia*. *Jurnal Inspirasi*, 11(2), 90–100. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/5908>
- Nugroho, Oktian Fajar, & Nurcahyo, M. A. (2018). Analisis Literasi Pendidikan STEM pada Siswa dan Pemahaman Konsep IPA melalui Peta Konsep di SDN Palasari II. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 1(2), 121. <https://doi.org/10.21043/thabiea.v1i2.4395>
- Nugroho, Oktian Fajar, Permanasari, A., Firman, H., & Riandi, R. (2021). *The Importance of Stem Based Education in Indonesia Curriculum*. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 56–61. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v5i2.3779>
- Syofyan Harlinda, N. R. (2021). Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Duri Kepa 05 dalam Masa Pandemi COVID-19. 2(3).