

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MELALUI APLIKASI QUIZIZ PADA PELAJARAN MATEMATIKA VI SDN KARANG TENGAH 06

Septy Nurfadhillah<sup>1</sup>, Annisa Rachmadani<sup>2</sup>, Cintana Shafa Salsabila<sup>3</sup>,  
Dea Oktaviani Yoranda<sup>4</sup>, Destri Savira<sup>5</sup>, Siti Nurani Oktaviani<sup>6</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
nurfadhillahsepty@gmail.com , annisarach001@gmail.com

## Abstract

*The existence of the Covid-19 pandemic requires the Indonesian government to adopt a home-study system policy at various levels of education. This policy is accompanied by instructions for implementing distance learning or online learning. To facilitate online learning (online) relevant media is needed, by using the Quizizz application media which has educational value, it is hoped that students can learn innovatively so that it will be easier to carry out learning in class. This study uses the Research and Development (R&D) study method. Research development of research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. This study aims to develop interactive learning media based on android applications in the form of the Quizizz application. Based on the research, the results that can be achieved in the Quizizz application as a learning medium, namely: (1) Attention of students in using cellphones in the learning process, (2) Understanding of students understanding questions independently, (3) Activeness, both asking about the material as well as evaluating and taking notes. material, (4) students' accuracy in questions and time management, (5) serenity in working on questions or quizzes. Thus it can be concluded that the Quizizz application media is very effectively used in the learning process.*

**Keywords** :Development, Interactive Media, Quizizz Apps, Mathematics

**Abstrak** : Keberadaan Pandemi Covid-19 mengharuskan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan sistem belajar di rumah di berbagai tingkat pendidikan. Kebijakan ini disertai dengan intruksi penerapan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaranonline (daring). Untuk mempermudah pembelajaran online (daring) diperlukan media yang relevan, dengan menggunakan media aplikasi Quizizz yang bernilai edukasi diharapkan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan metode studi Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android berupa aplikasi Quizizz. Berdasarkan penelitian hasil yang dapat dicapai dalam aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni: (1) Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2) Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, (3) Keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, (4) Ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu, (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Media Interaktif, Aplikasi Quiziz, Matematika

## PENDAHULUAN

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar jarang digunakan apalagi di sekolah dasar negeri disebabkan karena pemerintah belum menyeluruh dalam memfasilitasi alat-alat untuk media pembelajaran interaktif. Namun dalam 2 periode terakhir ini pembelajaran masih dilakukan secara daring atau jarak jauh yang menggunakan teknologi berupa gadget dan internet untuk proses pembelajaran karena masih keadaan pandemic Covid-19. Dalam situasi seperti dimana Indonesia mengalami kesulitan dalam pembelajaran secara online ini. Tetapi pemerintah sudah memberikan sebuah keringanan dengan memberikan kuota internet untuk pembelajaran daring bagi siswa setiap bulan nya. Itu adalah salah satu kebijakan pemerintah dari Menteri Pendidikan sekarang ini. Dan saat ini ada beberapa teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diantaranya dengan menggunakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Pelajaran matematika merupakan materi pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa di Sekolah Dasar Negeri Karang Tengah 06, khususnya pada materi bangun ruang. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa untuk membangkitkan minat belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut. Dari masalah tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk mempelajari sebuah materi pelajaran matematika bangun ruang, khususnya bangun ruang balok. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut, Salah satunya adalah dengan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif. Karena melalui pembelajaran media interaktif akan digambarkan dengan jelas dalam bentuk gambar dengan teknologi komputer dengan berbagai animasi gambar yang lebih menarik, sehingga minat belajar siswa akan menjadi terbangun, namun yang terpenting adalah melalui media pembelaran

multimedia interaktif siswa akan lebih mudah paham materinya dan mengikuti pembelajarannya dengan antusias serta semangat.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Media pembelajaran merupakan media informasi kegiatan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas dalam pembelajaran. Adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat dimengerti. Sekolah Dasar Negeri Karang Tengah 06 merupakan salah satu sekolah dasar di Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang yang sudah memanfaatkan perkembangan teknologi, dalam masa pandemic ini yang kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau online dari rumah masing-masing. Selama ini proses belajar mengajar Matematika untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Karena metode tersebut, menyebabkan pembelajaran tidak efektif, tidak menarik, dan lambat untuk dimengerti, hal tersebut berdampak pada tingkat prestasi siswa.

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak. Sedangkan menurut Smaldino, dkk (2010) media merupakan bentuk jamak dari perantara atau medium. Menurut Daryanto (2010) Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi alat pengontrol sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna. Dengan adanya multimedia interaktif pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar menjadi tidak membosankan, serta akan membantu siswa dalam memahami isi materi.

Menurut Sudjana dan Rifai dalam Sukiman (2012) multimedia interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran maknanya lebih jelas, (3) metode belajar dapat lebih bervariasi, (4) peserta didik dapat lebih banyak belajar karena siswa mampu berinteraksi dengan media secara langsung. Adapun tujuan

penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran yang valid dan efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi. (Risqiyah, 2011).

Menurut Indriyani (2015) kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis inetraktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa.

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat mainan kuis interaktif untuk digunakan pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan 5 digit yang dihasilkan.

Informasi yang diperoleh berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara pada guru matematika di SDN Karang Tengah 06, metode yang sering digunakan guru dalam pembelajaran matematika yaitu metode konvensional, sedangkan untuk media yang digunakan hanya media yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, semua guru setuju bahwa metode-metode dasar seperti itulah yang mudah dan cocok digunakan dalam kelas untuk pembelajaran matematika. Kemudian sumber belajar yang digunakan adalah buku paket dan buku lembar kerja siswa. Materi yang paling sering diajarkan menggunakan alat peraga adalah materi pada pokok bahasan bangun ruang saja. Untuk nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran matematika, masih rendah dan di bawah KKM yang ditentukan sekolah. Sementara itu, dari hasil studi pendahuluan di sekolah pada siswa SDN Karang Tengah 06, kebanyakan dari mereka masih suka bermain dan kurang memperhatikan penjelasan guru terutama dalam penyampaian materi yang terkesan membosankan. Penyampaian guru yang hanya

mengandalkan papan tulis dan buku pegangan membuat siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan guru. Akibatnya siswa terkadang cenderung malas untuk membaca, mencari dan membeli buku. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah desain pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar dan mencari materi tanpa harus membeli buku serta dapat dibaca kapanpun dan dimanapun dan tidak berkesan membosankan. Semenjak pandemic ini seluruh siswa diharuskan belajar dari rumah yang menggunakan gadget sebagai proses pembelajaran 2 arah.

Selama pandemic ini SDN Karang Tengah 06 sudah memanfaatkan teknologi sebagai proses pembelajaran berlansung. Salah satu guru yang saya wawancara mengatakan menggunakan media pembelajaran interaktif ini sangat efektif dan membuat siswa saya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias, menyenangkan dan mudah dipahami. Sehingga siswa saya sangat menyukai dan ingin mengerjakan soal terus. Dalam penggunaan Aplikasi Quizizz ini membantu saya dalam menilai anak-anak sejauh mana pemahaman materi bangun ruang yang disajikan menggunakan media multimedia interaktif yang menarik ini sehingga membuat anak-anak senang mengerjakan soal tanpa ada kata kesulitan. Salah satunya media berbasis android, seperti yang disampaikan oleh Juraman (2014) bahwa saat ini banyak masyarakat yang beralih menggunakan perangkat berbasis android untuk dijadikan sebagai media dalam mengakses informasi secara mudah dan cepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berkeinginan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada situasi kondisi permasalahan yang ada seperti tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android dirasa perlu digunakan mengingat bahwa setiap siswa pasti menginginkan pembelajaran yang efektif, efisien, sekaligus menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS). Oleh sebab itu, diperlukan perancangan pembelajaran atau desain pembelajaran yang baik. Sehingga diperlukan langkah nyata dalam membuat desain pembelajaran yang disusun secara baik dan seimbang. Selain itu, dengan desain pembelajaran yang baik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam menjawab permasalahan

tersebut perlu dikaji bagaimana mengajarkan matematika SD ini supaya lebih menarik efisien, menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran matematika interaktif pada materi Bangun Ruang kelas VI SD.

Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*evaluation*). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilaksanakan, yaitu: Studi pendahuluan, observasi/wawancara dan angket. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara dan angket penilaian media, penilaian materi, serta respons guru, masing-masing dilengkapi dengan rubrik penilaian yang dimodifikasi dari aspek kriteria penilaian media pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kualitatif, dimana setelah data diperoleh, selanjutnya menganalisis data tersebut dengan disajikan dalam bentuk tabel, kemudian diinterpretasikan dengan cara perhitungan frekuensi dan persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat sebagai penjelasannya. Statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sudjiono, 2008).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang telah didapatkan oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa atau peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Bahkan, belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman (2017:130), dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak.

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2004 adalah peningkatan mutu pendidikan nasional. Berbagai upaya dalam rangka meningkatkan mutu 2010 pendidikan akan dan telah dilaksanakan, yang diantaranya melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar. Hal ini sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah, dapat menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai upaya mendukung akan pelaksanaan pendidikan. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan Guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di fahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran. Mengingat transisi pandemi, yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online. Sehingga, teknologi memiliki peran yang teramat terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar selama pandemi. Media pembelajaran yang tepat menjadi satu hal penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran. Hal ini di atur penuh

oleh guru, guna menilai dan menimbang perkembangan pembelajaran. Pada siswa SD, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SD yang tengah tumbuh tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Kondisi ditengah pandemi, tak ayal menjadikan siswa SD justru cenderung cepat stress bahkan depresi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswa nya. Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai. Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran, di tengah adaptasi pandemi covid-19. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi. Terdapat berbagai macam fitur lain yang

tersediadalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata. Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4- 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020)

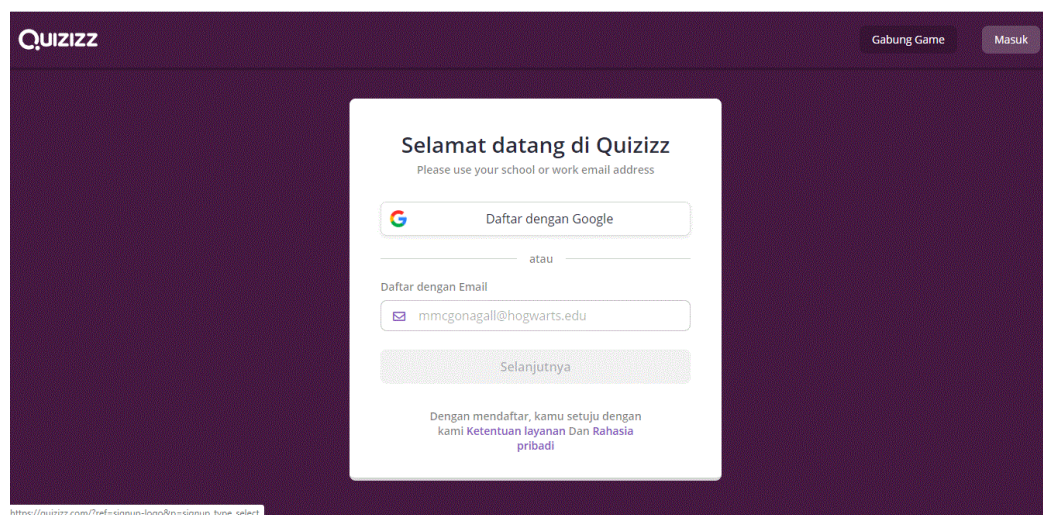
Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz Media pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya. Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya. Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat

koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuisikan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz. Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

- 1) Buka web, ketik Quizizz
- 2) Bila belum memiliki akun, klik sign up
- 3) Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- 4) Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in
- 5) Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
- 6) Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :

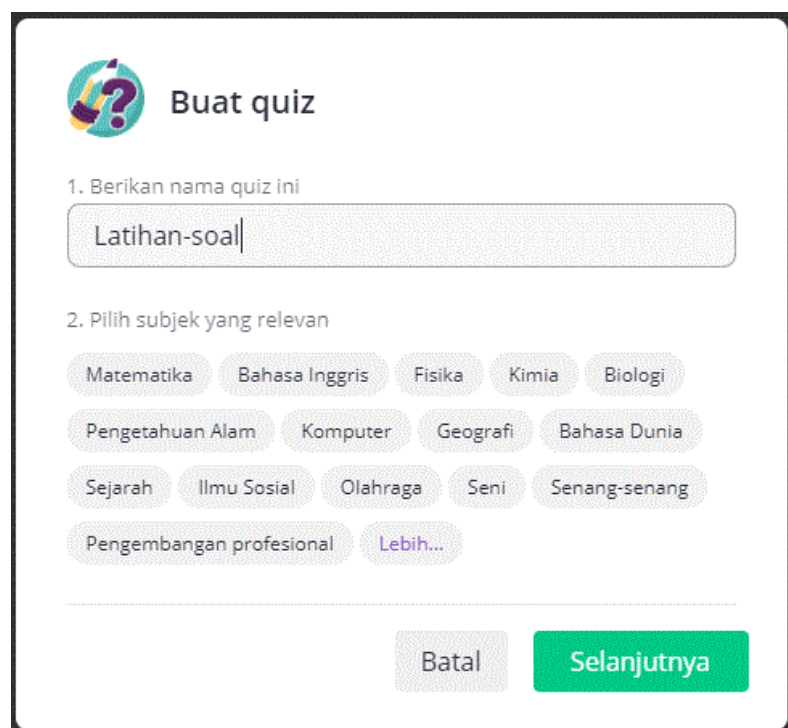
- 1) Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- 2) Klik tulisan log in



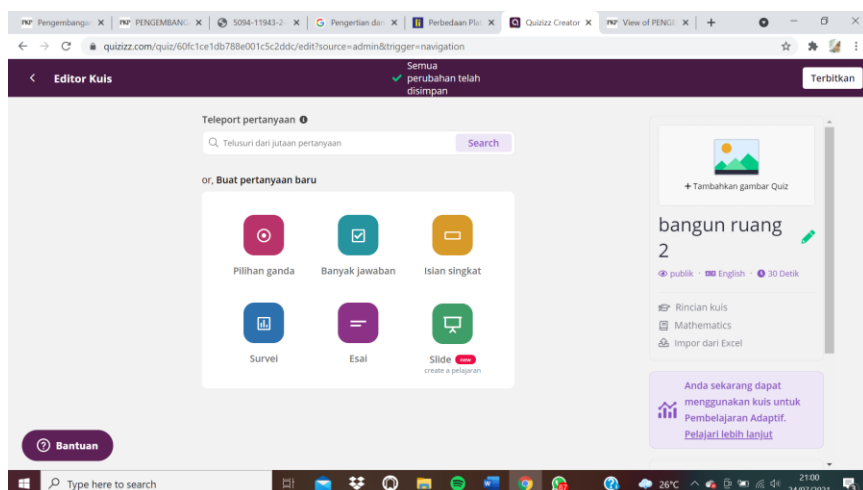
- 3) Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar



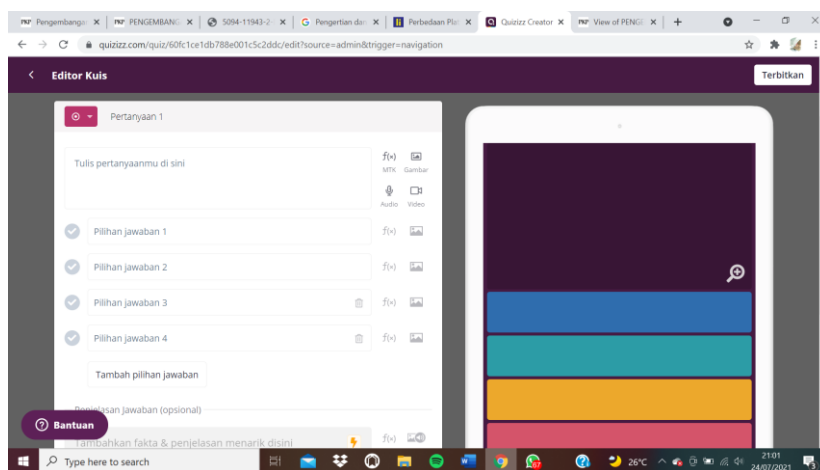
- 4) Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
- 5) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz
- 6) Muncul tampilan Lets Create a Quiz



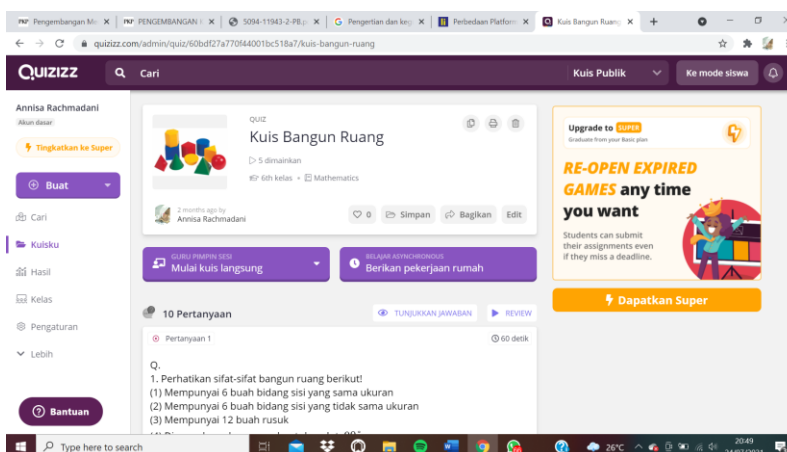
- 7) Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Matematika
- 8) Kemudian klik save
- 9) Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question



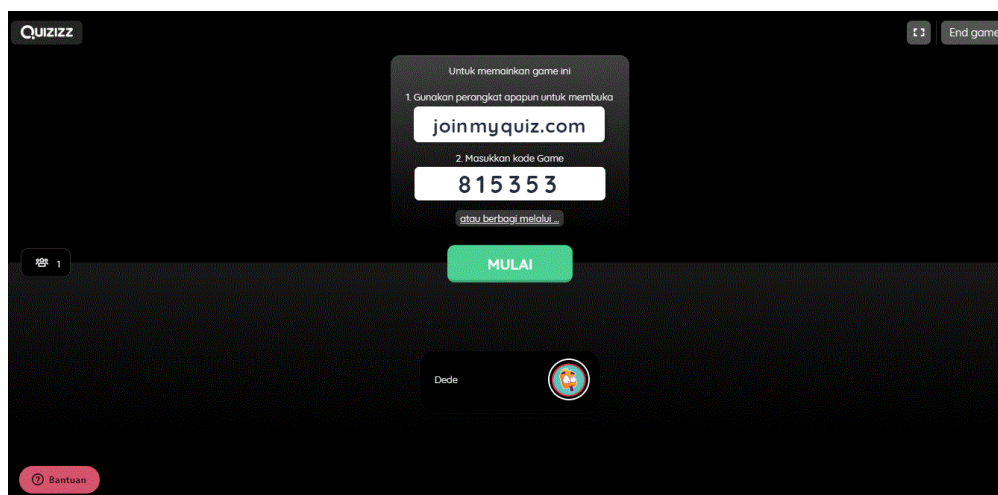
- 10) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, “Write Question Here”, lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”



- 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 13) Klik save
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik “Finish Quiz”
- 15) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik save details



- 16) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “Homework”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “Play Live”, apabila hendak digunakan sekarang.
- 17) Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “Procced”
- 18) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.



- 19) Kemudian membuka Link “<http://quizizz.com/admin/>” Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

## **Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SDN Karang Tengah 06**

Sebelum memahami secara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa SMA:

- 1) Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
  - a. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
  - b. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
  - c. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan. Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :
    - d. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah - Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
    - e. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
    - f. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung. Demikian uraian mengenai kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Quizizz yang di gunakan sebagai media

pembelajaran, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Karya-karya yang ada dalam aplikasi Quizizz, dapat dengan mudah diperoleh, karena sudah banyak diposting dalam situsnya. Namun, akan menjadi lebih baik apabila pendidik atau guru berkreasi sendiri dalam membuat soal, karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan tujuan dan pembelajaran yang telah dirancang. Bila sudah menemukan set kuis yang telah ditentukan atau dibutuhkan, kita dapat memanfaatkannya dengan menjadikannya bersifat live, solo atau PR di kelas daring selama pandemi. Selain itu, kelengkapan dari aplikasi Quizizz, sangat mendukung dalam mensukseskan proses pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk siswa Sekolah Dasar. Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran, sangat diperlukan guna melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap ketika membuat dan memanfaatkan aplikasi, karena terkait kebutuhan siswa atau peserta didik. Pengembangan dan inovasi dari media pembelajaran membantu mengakomodir pembelajaran, hingga kemudian mampu membentuk karakteristik dan meningkatkan kompetensi serta motivasi dalam belajar. Secara garis besar, pengembangan terhadap media pembelajaran itu perlu dilakukan, agar dapat segera mewujudkan pendidikan yang kaya akan progres serta kemajuan.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran matematika interaktif berbasis android yang menggunakan aplikasi Quizizz dan dapat dioperasikan di smartphone. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini menggunakan 5 tahap yang terdiri (1) *analysis*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *Implementation* dan (5) *evaluation*. Materi yang dibahas pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah bangun ruang kelas VI SD. Media pembelajaran ini terdiri dari beberapa menu yang bisa dioperasikan dan membantu siswa dalam belajar. Terdapat fasilitas simulasi dan tes sebagai penunjang konsep dan dikerjakan secara individu sebagai pengukur keberhasilan dari standar kompetensi

yang diharapkan. Dalam mewujudkan tujuan serta cita-cita pendidikan di Indonesia, membutuhkan berkali-kali lipat usaha, mengingat segala kekurangan yang dimiliki. Teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalankan kehidupan, termasuk pendidikan. Disamping adanya transisi pandemi, pendidikan memiliki tantangan untuk bisa mengoptimalkan peran teknologi dalam ikut andil mensukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran. Seluruh peserta didik, selalu membutuhkan model atau strategi pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga dengan siswa SD, terlepas dari usia berapa masing-masing mereka. 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 SD, 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. Upaya pemanfaatan aplikasi Quizizz digadang-gadang bisa menjadi alternatif media pembelajaran, dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari siswa. Dengan memberdayakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, pendidikan di Indonesia agaknya bisa cukup tenang dalam melakukan evaluasi, sebagai mana yang telah dijelaskan. Dimana dalam aplikasi Quizizz, guru bisa melakukan penilaian atau evaluasi lebih tepat. Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa atau peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi Quizizz saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran. Sehingga, meski dalam kondisi apapun, pemerataan pendidikan tetap bisa dirasakan oleh siapa saja, termasuk siswa-siswa SD, yang mengemban sebagai pemuda-pemudi berbakat penerus generasi emas bangsa, baik dalam aspek pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Maka, tujuan dan cita-cita pendidikan yang telah ditetapkan dapat terwujud sebagaimana mestinya perlu di wujudkan.

## DAFTAR PISTAKA

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Indriani, T. (2015). *Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika Siswa SMA*.
- Juraman, Stefanus Rodrick. (2014). *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Journal Volume III. No.1. Tahun 2014. Sulawesi: Unstrat.
- Isratul Aini, Yulia. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2.25 (2019).
- Noor, S. *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayati 6.1 (2020): 1-7.
- Meryansumayeka, M. Dimas Virgiawan. 2018. *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Volume 12, No. 1, Januari 2018, pp. 29-42. Jurnal Pendidikan Matematika. Universitas Sriwijaya.
- Rizqiyah, H. (2011). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabab Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah*. Skripsi. Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana, 2017.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di tengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmu Ilmiah Terapan Universitas Jambi.
- Smaldino, Sharon. E, dkk. 2012. *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudirman,Dede. 2020. *Perbedaan Platform Kahoot dan Quizizz*. <https://virtualiable.com/perbedaan-platform-kahoot-dan-quizizz/> ( di akses pada 25 Juli 2021 pukul 07.55)
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogaykarta: PT Pustaka Intan Madani.