



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Penunjang Pembelajaran Matematika

Siti Eka Zumrotin¹, Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
sitiekazumrotin@gmail.com¹, cahyo.hasanudin@ikippgribojonegoro.ac.id²

abstrak – Matematika ialah kurikulum akademik yang termasuk sulit dan cara belajar cenderung monoton sehingga membuat peserta didik bosan, pemilihan sarana belajar sangat berpengaruh untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu sarana belajar yang tepat, adaptif dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika ialah game Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi khusus sebagai sarana pembelajaran berbasis game untuk membangkitkan semangat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (library research), yaitu kajian literatur melalui penelitian kepustakaan, Penelitian ini menggunakan data sekunder, Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak libat cakap dan catat, Peneliti menggunakan metode agih pada teknik analisis data. Penelitian ini akan difokuskan terhadap inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk menunjang proses pembelajaran literasi matematika di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran aplikasi Quizizz ini siswa menjadi semangat untuk belajar matematika.

Kata kunci – Matematika, Media Pembelajaran, Quizizz.

Abstract – Mathematics is an academic curriculum that is often considered difficult, and the learning methods tend to be monotonous, which can make students bored. The choice of learning tools significantly influences students' learning motivation. One suitable, adaptive, and motivating learning tool for the subject of mathematics is the game Quizizz. This research aims to explain the specific implementation of Quizizz as a game-based learning tool to enhance students' learning motivation in mathematics. The method used is a literature study, which involves a review of relevant literature through library research. Secondary data is used for this study, and data collection is conducted through observation, interviews, and note-taking. The researcher employs a distribution method in data analysis. This research will focus on the innovative use of the Quizizz application as a learning media to support mathematical literacy education in schools. By incorporating the Quizizz application into the learning process, students become motivated to learn mathematics.

Keywords – Mathematics, Learning Media, Quizizz.

PENDAHULUAN

Matematika ialah kurikulum akademik yang dianggap sulit oleh para peserta didik. Namun, matematika ialah kurikulum akademik yang memiliki nilai penting untuk dipelajari sehingga peserta didik bisa mencapai pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Siregar, 2017). Afifah, dkk. (2019) menyatakan mata pelajaran yang wajib dipelajari sejak SD adalah Matematika. Matematika adalah ilmu yang memiliki karakteristik yang jelas dan menjadi fondasi bagi berbagai kurikulum akademik lainnya, sehingga terdapat keterkaitan antara Matematika dengan bidang-bidang ilmu lain, dan dalam dunia pendidikan, salah satu kurikulum akademik yang memiliki peran signifikan adalah Matematika (Priyatna, dkk., 2021). Namun, dibalik pentingnya kurikulum akademik matematika, mayoritas siswa merasa bosan dikarenakan cara penyampaian materi yang monoton. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan semangat belajar siswa

Menurut Nurrita (2018), Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat mendukung proses pembelajaran, sehingga pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam pendidikan saat ini karena fungsinya sebagai perantara pesan antara pendidik dan peserta didik, serta sebagai alat bantu yang mendukung pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik (Tafonao, 2018). Pemilihan media pembelajaran dengan tepat dan adaptif sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS) akan membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik (Yanto, 2019). Salah satu alat bantu pembelajaran yang tepat, adaptif dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika adalah game Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi Pendekatan pembelajaran yang menggunakan game dengan kemampuan bermain bersama dalam lingkungan kelas, membentuk praktik kelas menjadi responsif dan menyenangkan (Purba, 2019). Wahyudi, dkk., (2020) berpendapat bahwa Quizizz dirancang dengan kreatif dan tidak monoton. Didalam aplikasi Quizizz terdapat fitur-fitur menarik yang bisa meningkatkan fokus, semangat, dan pencapaian akademik peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai pilihan lain dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Matematika (Lestari, 2022).

Ditinjau dari latar belakang di atas dimana aplikasi Quizizz dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bagi mata pelajaran matematika, maka peneliti untuk membuat konsep penguatan pembelajaran matematika peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz ini layak dikaji lebih jauh. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan khusus media pembelajaran berbasis game dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa pada pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka atau *library research*, yang merupakan suatu pendekatan yang mengandalkan kajian literatur melalui penelusuran dan analisis berbagai sumber kepustakaan yang relevan dengan topik yang sedang diteliti (Irawati, 2013). Pendekatan ini didasarkan pada upaya memanfaatkan secara optimal semua karya yang telah ada sebelumnya dan berkaitan dengan bidang ilmu yang spesifik, dalam hal ini, *scientific writing*. Peneliti merujuk pada karya-karya yang terdapat dalam berbagai jurnal ilmiah, artikel, buku, dan publikasi lainnya yang relevan dan terkini, mengacu pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh para ahli dan penulis terkemuka dalam bidang ini (Zaluchu, 2021). Dengan mengadopsi metode studi pustaka ini, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menyintesis pengetahuan yang ada, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang *scientific writing*, serta memperkaya dan mengembangkan kontribusi keilmuan dalam bidang ini.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan pengumpulan data sekunder, yang melibatkan penggunaan informasi dan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya terkait dengan topik yang sedang diteliti, yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz. Data sekunder tersebut diperoleh melalui penelusuran berbagai sumber informasi seperti jurnal-jurnal nasional, artikel-artikel terkait, serta penelitian-penelitian terdahulu yang telah melewati proses tinjauan dan validasi untuk dipertimbangkan dalam penelitian ini. Dalam mengumpulkan data sekunder, peneliti berupaya untuk menyelidiki dan menganalisis beragam temuan dan kontribusi ilmiah yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dalam bidang pemanfaatan aplikasi Quizizz. Dengan memanfaatkan penelitian terdahulu yang telah diakui secara ilmiah, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif, mendalam, dan terkini tentang penggunaan aplikasi Quizizz serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pengetahuan di bidang ini.

Pada tahap pengumpulan data, peneliti memanfaatkan teknik simak libat cakap dan catat guna mengumpulkan informasi yang relevan. Teknik simak libat cakap melibatkan peneliti dalam menyimak dan mengamati secara bebas artikel, buku, atau sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam teknik ini, peneliti secara aktif terlibat dalam proses mendengarkan percakapan, interaksi, atau dialog yang terjadi di sekitar mereka, dengan tujuan untuk menangkap informasi yang berguna dan relevan untuk penelitian. Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai pengamat yang teliti, mencatat hal-hal penting yang muncul selama proses simak libat cakap tersebut.

Selanjutnya, peneliti menerapkan teknik catat dalam pengumpulan data. Teknik ini melibatkan peneliti dalam mencatat secara terperinci hal-hal penting yang telah diperoleh dari proses simak libat cakap sebelumnya. Melalui teknik catat,

peneliti dapat mengorganisir informasi yang telah dikumpulkan dengan lebih sistematis dan mendetail. Mereka dapat menyoroti konsep-konsep utama, ide-ide yang menonjol, temuan yang menarik, atau perincian penting lainnya yang muncul selama proses pengamatan dan simak libat cakap. Dengan menggunakan teknik catat, peneliti dapat menjaga keakuratan dan keberlanjutan data yang dikumpulkan, sehingga memungkinkan mereka untuk menerapkan analisis yang lebih mendalam dan valid dalam penelitian mereka.

Dengan menggabungkan teknik simak libat cakap dan catat dalam proses pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih komprehensif dan mendalam terkait dengan topik penelitian mereka. Penggunaan kedua teknik tersebut memberikan peneliti kesempatan untuk menangkap informasi yang mungkin tidak terdokumentasi secara eksplisit, mengamati interaksi sosial yang terjadi, serta menjaga akurasi dan keberlanjutan data yang dikumpulkan.

Peneliti menggunakan metode agih, yang juga dikenal sebagai metode distribusional, dalam proses analisis data mereka. Metode agih merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mempelajari dan menganalisis sistem bahasa atau kaidah-kaidah yang mengatur bahasa secara keseluruhan. Dalam langkah-langkah analisis data yang mereka jalankan, terdapat beberapa tahapan penting yang dilakukan guna mencapai pemahaman yang lebih mendalam. Tahapan pertama adalah reduksi data, di mana peneliti melakukan pengurangan atau penyederhanaan data yang ada agar dapat diolah dengan lebih efisien. Selanjutnya, tahapan penyajian data dilakukan, di mana data-data yang telah direduksi tersebut disajikan dengan cara yang sistematis dan terstruktur agar dapat dikaji dengan lebih mudah dan jelas. Terakhir, peneliti melakukan penarikan simpulan dari data yang telah dianalisis dengan seksama, dengan harapan dapat menghasilkan pemahaman dan kesimpulan yang signifikan terkait dengan sistem bahasa atau kaidah-kaidah yang terlibat. Dengan demikian, melalui penggunaan metode agih dalam analisis data, peneliti dapat melangkah lebih jauh dalam memahami dan mengungkap aspek-aspek yang tersembunyi dalam bahasa dan struktur bahasa tersebut.

Dalam upaya memastikan validitas data yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menerapkan teknik triangulasi data yang melibatkan penggunaan berbagai sumber buku dan jurnal sebagai sumber data yang saling mendukung. Dengan mengadopsi pendekatan triangulasi data, peneliti tidak hanya mengandalkan satu sumber data tunggal, tetapi menggunakan beberapa sumber yang berbeda untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik penelitian. Dalam proses ini, peneliti mengacu pada buku-buku dan jurnal ilmiah yang memiliki kredibilitas dan reputasi tinggi, serta telah melalui proses peninjauan sejawat (peer-review). Dengan memanfaatkan berbagai sumber data yang bervariasi dan diverifikasi, penulis dapat memperoleh kepastian dan keakuratan yang lebih tinggi dalam mengumpulkan data penelitian. Pendekatan triangulasi data ini memungkinkan peneliti untuk

mendapatkan sudut pandang yang lebih komprehensif, membandingkan dan memverifikasi temuan dari berbagai sumber yang berbeda, serta meminimalkan bias yang mungkin terjadi dalam pengumpulan dan interpretasi data. Dengan demikian, penggunaan teknik triangulasi data ini berkontribusi dalam meningkatkan validitas dan keandalan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran matematika, ternyata masih memiliki banyak hambatan. Para pendidik di sekolah dasar diharapkan mampu untuk menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran terlebih inovasi media pembelajaran agar dapat menarik minat peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika di sekolah adalah aplikasi Quizizz. Jadi, penelitian ini akan difokuskan terhadap inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz untuk menunjang proses pembelajaran literasi matematika di sekolah.

Quizizz adalah suatu aplikasi interaktif dalam pembelajaran yang dipergunakan untuk membuat serta mengikuti kuis melalui internet. Aplikasi ini didesain sebagai sebuah alat bantu bagi pendidik dan peserta didik dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Dengan menggunakan Quizizz, para pendidik memiliki kemampuan untuk membuat kuis dengan pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah yang bertujuan untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai berbagai topik. Para pendidik juga memiliki opsi untuk mengimpor pertanyaan dari bank soal yang telah tersedia atau membuat pertanyaan sendiri. Setelah kuis selesai dibuat, pendidik memiliki kemampuan untuk menyebarkan tautan kuis kepada peserta didik sehingga mereka dapat mengaksesnya secara daring. Peserta didik dapat mengakses kuis tersebut melalui tautan yang diberikan oleh pendidik, dan mereka memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kuis dengan batas waktu yang ditentukan. Setelah peserta didik menjawab pertanyaan, mereka bisa langsung melihat skor yang mereka peroleh, dan jika kuis di-*setting* dalam mode kompetitif, mereka juga dapat melihat skor peserta didik lainnya. Quizizz juga memberikan fitur lain yang meliputi kemampuan menggambar atau mengunggah gambar sebagai jawaban, serta opsi untuk mengulang kuis sebagai latihan tambahan. Aplikasi ini juga menyediakan laporan hasil kuis yang dapat membantu pendidik dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Quizizz bisa diakses melalui browser web dan juga tersedia sebagai aplikasi seluler untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi ini sudah diaplikasikan oleh pendidik di berbagai tingkat pendidikan untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya dikenal banyak orang dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan Quizizz:

1. Quizizz, dengan antarmuka yang interaktif dan menyenangkan, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan *setting* kuis yang interaktif dan kemampuan untuk melihat skor secara langsung, akan lebih membangkitkan semangat peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.
2. Quizizz memberikan fleksibilitas dalam pembuatan kuis, memberikan kebebasan kepada pendidik untuk membuat pertanyaan secara mandiri, mengimpor pertanyaan dari bank soal yang sudah ada, atau menggunakan kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain. Fitur ini mempermudah pendidik dalam menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.
3. Quizizz memberikan pilihan mode kompetitif atau kolaboratif dalam mengatur kuis. Dalam mode kompetitif, peserta didik memiliki akses untuk melihat skor pemain lainnya dan bersaing untuk mencapai skor tertinggi. Sementara dalam mode kolaboratif, peserta didik dapat bekerja sama dalam menjawab pertanyaan dan memperkuat pemahaman secara kolektif.
4. Setelah kuis selesai, Quizizz menyajikan laporan hasil kuis yang terperinci. Dalam laporan ini, pendidik dapat melihat skor individu peserta didik, statistik kelas, dan analisis jawaban yang bermanfaat untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dan mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki.
5. Quizizz dapat diakses melalui browser web dan juga tersedia sebagai aplikasi seluler, sehingga memudahkan untuk menggunakannya pada berbagai jenis perangkat. Antarmuka yang intuitif memastikan bahwa pengguna dengan tingkat keahlian teknologi yang berbeda dapat dengan mudah menggunakannya.
6. Quizizz menyediakan sebuah bank soal yang komprehensif yang dapat dibagikan antara pengguna. Selain membuat kuis sendiri, pendidik memiliki kemampuan untuk mencari dan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah ada dalam bank soal tersebut untuk memperkaya kuis mereka.
7. Quizizz memungkinkan peserta didik untuk mengikuti kuis di luar jam pelajaran secara mandiri atau sebagai tugas rumah. Ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses pembelajaran, memberikan peluang peserta didik agar bisa mengikuti pembelajaran di luar kelas.

Selain memiliki kelebihan, aplikasi Quizizz juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Terbatas pada Format Pertanyaan: Quizizz terfokus pada penggunaan format pertanyaan pilihan ganda atau benar/salah sebagai fokus utamanya. Meskipun format tersebut cukup fleksibel untuk sebagian besar materi pembelajaran, namun terdapat beberapa topik atau jenis pertanyaan yang membutuhkan format yang lebih luas, seperti pertanyaan terbuka atau menjodohkan jawaban.

2. Meskipun pendidik memiliki kemampuan untuk membuat kuis sendiri, mereka mungkin menghadapi keterbatasan dalam mengontrol atau mengubah beberapa aspek tampilan kuis. Beberapa pengaturan mungkin terbatas atau tidak sepenuhnya dapat disesuaikan sesuai dengan preferensi pengguna.
3. Quizizz tidak menyediakan umpan balik langsung atau real-time kepada peserta didik saat mereka mengerjakan kuis. Peserta didik hanya akan melihat skor mereka setelah menyelesaikan kuis. Ini dapat dianggap sebagai kekurangan jika ada kebutuhan untuk memberikan umpan balik segera selama proses kuis.
4. Quizizz adalah sebuah platform yang bergantung pada koneksi internet, yang artinya pengguna harus memiliki akses internet yang stabil agar dapat mengakses dan menggunakan platform ini. Jika terjadi gangguan atau putusnya koneksi internet, hal ini dapat mengganggu pengalaman pengguna dan menghambat akses ke kuis.
5. Seperti halnya dengan alat pembelajaran online lainnya, keberhasilan Quizizz sangat bergantung pada tingkat keikutsertaan dan kemauan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik tidak aktif atau tidak memberikan perhatian yang cukup pada kuis, maka manfaat yang diberikan oleh platform ini dapat terbatas.

Walaupun terdapat beberapa kekurangan, perlu diingat bahwa setiap alat pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Selain itu, dengan kemajuan teknologi, beberapa kekurangan mungkin dapat diatasi atau diperbaiki melalui pembaruan dan pengembangan selanjutnya.

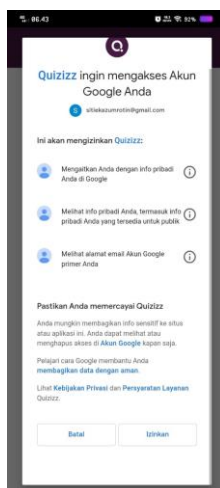
berikut adalah tata cara untuk menggunakan aplikasi Quizizz:

1. Buka aplikasi Quizizz lalu pilih menu sekolah



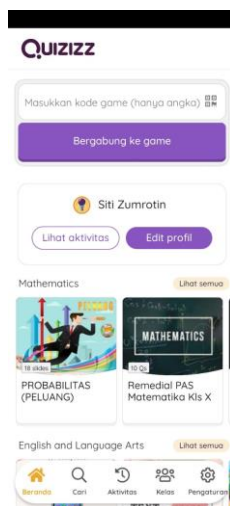
Gambar 1. Langkah 1

2. Login dengan Email



Gambar 2. Langkah 2

3. Mulai menggunakan aplikasi



Gambar 3. Langkah 3

4. Selesai

SIMPULAN

Dalam rangka mengatasi berbagai hambatan yang masih dihadapi pada proses belajar mengajar matematika, para pendidik diharapkan mampu melahirkan inovasi baru yang dapat memperbaiki proses pembelajaran tersebut. Salah satu inovasi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, yang memiliki potensi untuk menarik minat peserta didik serta membantu mereka dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran matematika. Penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan dan implementasi inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran literasi matematika di sekolah.

REFERENSI

- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan game edukasi bilomatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617-624. Retrieved from <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/1310>.
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz untuk ptm pada mata pelajaran matematika. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48-57. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. Retrieved from <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/876061>.
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game pembelajaran matematika dasar menggunakan construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218-227. Retrieved from <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/264>.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. Retrieved from <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/2628>.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: Studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1(1), 224-232. Retrieved from <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2193>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif penilaian di masa pandemi covid-19. *Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. Retrieved from <http://eprints.umpo.ac.id/id/eprint/10767>.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.