

PPRESEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Rizka Fadhail Nahda¹, Lies Masithoh², Ahmad Dzaki Fikri³, Ratnawati Susanto⁴.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Esa Unggul Jalan Arjuna Utara no.9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510
ratnawati@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

The use of quizzis as a web-based application is a platform used in online or online learning during a pandemic and teachers need to have the ability and apply it in learning. The aim of the study was to find out the teacher's perception of the use of learning media for the Quizizz application. The subjects in this study were class IV teachers at SD Negeri 05 Jati Pulo, West Jakarta. The data collection technique used interviews, the research target was grade IV teachers. The results showed that there was a positive teacher's perception of using Quiziz as a learning medium because the experience of using Quiziz had an impact on increasing student interest in learning, increasing student enthusiasm for learning and achieving learning effectiveness. The recommendation from this study is that teachers can improve their skills and use quizizz as a learning medium to increase the effectiveness of learning.

Keywords: *Teacher's Perception, Quizizz, Learning Media.*

ABSTRAK

Penggunaan quizzis sebagai aplikasi berbasis web menjadi platform yang digunakan dalam pembelajaran daring atau online dalam masa pandemi dan guru berkebutuhan untuk memiliki kemampuan dan menerapkannya dalam pembelajaran. Penelitian bertujuan untuk dapat mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV di SD Negeri 05 Jati Pulo, Jakarta Barat. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara sasaran penelitian adalah guru kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat persepsi positif guru terhadap penggunaan quizziz sebagai media pembelajaran yang disebabkan karena pengalaman menggunakan quizziz memberikan dampak terhadap peningkatan ketertarikan siswa untuk belajar, meningkatnya semangat belajar siswa dan tercapainya efektifitas pembelajaran. Rekomendasi dari penelitian ini adalah guru dapat meningkatkan kemampuan dan menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran guna meningkatkan efektifitas pembelajaran.

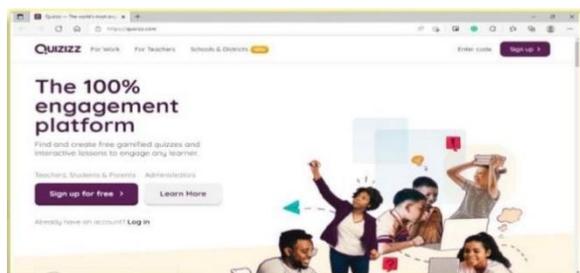
Kata Kunci : Persepsi Guru, *Quizizz*, Media Pembelajaran.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu pewarisan budaya dari satu generasi hingga ke generasi yang akan datang di masa depan. Dengan pendidikan dapat menjadikan generasi sebagai sebuah panutan dari generasi yang dulu hingga yang akan datang, Pendidikan yang berkualitas pastinya membutuhkan tenaga pendidik yang mampu dan siap dalam berperan secara profesional di dalam lingkungan sekolah dan masyarakat setempat. Seorang guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran tetapi guru harus dapat mengelola sumber belajar agar dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran, Media pembelajaran memiliki berbagai macam fungsi seperti memberikan informasi untuk siswa agar seluruh siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran, Dapat

memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga proses pembelajaran lebih baik dan sempurna. Maka dengan ini sangat di perlukan penguasaan terhadap sumber dan media pembelajaran yang semakin canggih.

Dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju, maka dari itu guru agar dapat menciptakan sumber dan media pembelajaran menjadi lebih beragam dan lebih memudahkan siswanya seperti salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi web Quizizz ternyata masih banyak para guru yang masih takut dalam menggunakan penerapan media berbasis aplikasi web Quizizz ini. Maka dalam penelitian ini dilakukan penelitian yang mengangkat tinjauan mengenai persepsi guru terhadap penggunaan quizziz sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Laman log in Quizizz.

Landasan konsepsi mengenai persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini dimaknai sebagai sebuah tanggapan dari suatu peristiwa proses mengetahui dan persepsi itu dibentuk karena pengalaman belajar melalui penginderaan.

Penelitian relevan menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz sangat berdampak positif bagi para guru dan siswa. Guru dapat dimudahkan dengan bantuan dari media pembelajaran quizizz dari banyaknya materi yang sudah ada di dalamnya. Menyampaikan materi pembelajaran, harus mengkondisikan siswa didalam kelas, dan pastinya harus dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memiliki berbagai fitur yang membuat siswa menjadi termotivasi sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa, karena memberikan warna baru, dan mempermudah guru dan siswa memahami materi pembelajarannya (Mulyati & Evendi, 2020; Wahyudi et al., 2020).

Dalam penelitian relevan lainnya didapatkan pula temuan hasil penelitian bahwa penggunaan Quizizz sebagai sebuah aplikasi web tools dapat mengkondisikan pembelajaran yang menyenangkan dan pengkondisian interaktif pembelajaran di kelas, pembelajaran dapat dipadukan dalam proses belajar yang bersifat online dan menyenangkan bagi para siswa. Selain itu penerapan quizizz secara *Real time* mampu mengoptimalkan pencapaian hasil yang diraih siswa sehingga menjadikan bagian alternatif dilakukannya alternatif proses dan hasil belajar. Quizizz juga memberikan kemudahan untuk dilakukannya analisis butir soal sebagai bagian analisis hasil dan butir instrument.

Maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Data penelitian dapat menjadi informasi bagi kebijakan pengembangan kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan quizizz sebagai media pembelajaran untuk tercapainya efektifitas pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang merupakan suatu proses untuk dapat memahami, menjelaskan, dan menguji secara rinci dan detail persepsi guru dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz berbasis web. Penelitian ini diadakan di SD Negeri 05 Jati Pulo, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan, wawancara dan observasi.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian wawancara yang dilakukan penelitian terhadap dua orang guru yang menunjukkan respon positif dalam penggunaan Quizizz sebagai aplikasi media pembelajaran. Dalam wawancara yang menggunakan lima pertanyaan yang perlu di perhatikan saat menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai media pembelajaran. Wawancara ini dilakukan dengan tiga indikator, yaitu:

1) efektifitas penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran daring dan luring. Persepsi guru kelas IV terhadap seberapa efektifkah penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran adalah dinyatakan positif karena persepsi guru menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi quizizz efektif digunakan selama pembelajaran harus berjalan daring ketika pandemi covid mewabah dan bahkan ketika berlangsung pembelajaran tatap muka terbatas ataupun tatap muka penuh. Efektifitas terjalin dengan optimal dikarenakan seluruh siswa fokus pada proses pembelajaran, tidak ada siswa yang mengantuk, pasif, meninggalkan ruang virtual, tidak ada yang mematikan kamera, tidak ada yang diam saja, semua mendengarkan dan merespon semua pertanyaan dari quizizz.

2) apa keuntungan penggunaan quizizz dalam pembelajaran. Persepsi guru kelas IV

terhadap indikator kedua ialah media quizizz memberikan keuntungan kepada guru agar lebih mudah mencari materi di dalam aplikasi dan memudahkan guru dalam perangkan,

3) kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media Quizizz guna untuk mencapai pembelajaran. Persepsi guru kelas IV terhadap indikator ketiga ialah kelebihan guru tidak perlu membuat bahan ajar dan pembuatan bahan ajar di aplikasi quizizz ini sangat mudah dan kekurangan aplikasi quizizz adalah sulitnya memasukkan gambar dan aplikasi ini tidak memiliki banyak fitur seperti Tarik garis dan penilaian pada aplikasi ini bisa di katakana baku, karena jika siswa salah di dalam penulisan abjad atau huruf besar maka semua jawaban akan salah.

4) hal apa yang menarik yang terdapat pada aplikasi quizizz. Persepsi guru kelas IV terhadap indikator keempat ialah media quizizz memiliki hal –hal menarik seperti kemudahan dalam membuat materi atau bahan ajar.

5) Apa saja manfaat penggunaan dari aplikasi quizizz yang sudah diterapkan disekolah. Persepsi guru kelas IV terhadap indikator kelima ialah media quizizz memiliki berbagai manfaat seperti meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. mengharuskan guru merancang pembelajaran daring dengan memanfaatkan media yang tepat, sesuai, dan juga menarik. Dengan begitu, pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk mengeksplor materi yang diajarkan.

Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan penelitian kualitatif yang dikumpulkan dan dianalisis, dapat disimpulkan secara umum bahwa persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran sangat bagus dan efektif untuk diterapkan oleh para siswa disekolah. Media quizizz memberikan keuntungan kepada guru agar lebih mudah mencari materi di dalam aplikasi dan memudahkan guru dalam perangkan, Tidak hanya keuntungan media quizizz juga memiliki dampak positif dan negative dalam penggunaannya sebagai berikut dampak positif penggunaan aplikasi quizizz :

- 1) Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil belajar siswa secara langsung.
- 2) Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.
- 3) Dapat membuat para siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan dampak negative dalam penggunaan quizizz ini sebagai berikut :kecanduan bermain gadget yang nantinya dapat merusak kesehatan mata.

Media quizizz memiliki hal –hal menarik seperti kemudahan dalam membuat materi atau bahan ajar. media quizizz memiliki berbagai manfaat seperti meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. mengharuskan guru merancang pembelajaran daring dengan memanfaatkan media yang tepat, sesuai, dan juga menarik. Dengan begitu, pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk mengeksplor materi yang diajarkan. Saran dan harapan dalam persepsi guru terhadap penggunaan aplikasi quizizz guru harus tetap belajar berbagai macam teknologi karena semakin kedepan teknologi semakin canggih sehingga kita sebagai guru dapat mengikutinya dan tidak akan tertinggal dalam dunia teknologi.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd.,MM.,M.Pd yang telah membimbing kami sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu. Terima kasih juga kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *AL-URWATUL*

WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam, 2(1), 1-8.

Jannah, R. (2009). Media pembelajaran.

Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web "quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).

Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 138-146

Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, April). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)* (pp. 202-211).

Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika* (Vol. 2, No. 1, pp. 44-48).