

BAB II

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ

A. Pengertian Quizizz

Media pembelajaran yang pas digunakan saat seperti ini, saat melakukan pembelajaran secara daring yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi yang membuat permainan kuis yang sangat interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti ini. Media pembelajaran yang dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi ini media yang sangat interaktif. Di dalam aplikasi kuisis ada beberapa fitur yang dapat dijadikan sebagai penunjang tujuan evaluasi proses pembelajaran, dan untuk melihat kinerja peserta didik, membuat pekerjaan rumah dan lain-lain. Didalam aplikasi Quizizz dapat disediakan berbagai macam konten yang menarik dan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam membuat soal yang menarik untuk peserta didik pada saat mengerjakan tugas, dan membuat peserta didik lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Didalam aplikasi Quizizz juga pendidik bisa melihat siapa saja yang sudah mengerjakan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan yang paling cepat menjawab pertanyaan. Selain itu juga pendidik dipermudah dalam melihat atau melakukan penilaian, penilaian ini bisa diunduh dengan format ms.exel.

Menurut Mulyati, Sri & Evendi, Haniv (2020, hlm 65-66) Quizizz bisa di katakana sebuah web-tol yang di gunakan salah satu media untuk pembelajaran di kelas berguna sebagai permainan kuis interaktif. Kuis interaktif di buat hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan di tambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan, pembuatan kuis jika sudah jadi dapat di bagikan kode ke siswa agar siswa dapat masuk kedalam kuis tersebut. Quizizz juga memberikandata statistik kerja siswa, guru dapat melacak semua siswa yang sudah menjawab pertanyaan, pertanyaan harus di jawab oleh siswa.guru bisa mendownload hasil statistik siswa dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz memberikan beberapa fitur “pekerjaan rumah” fitur pekerjaan rumah siswa dapat di kerjakan kapan saja dan dimana saja, siswa lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru bisa membatasi pekerjaan rumah siswa tersebut.

Menurut Purba (2019, hlm 33) Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan dan mempunyai kelebihan yaitu berbasis game, seakan akan pengguna aplikasi terbawa ke aktivitas yang membuat di kelas menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada

perangkat elektronik mereka. Quizizz juga mempunyai kelebihan yang lain salah satunya memiliki karakteristik pemain seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur sehingga tidak akan bosan dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (dream), tantangan (challenges) dan keingintahuan (interest) (Irwan dkk, dalam Salsabila Unik Hanifah., 2019, hlm. 164).

Menurut Amiroh & Lilis, A (2020) Quizizz salahsatu media yang menggunakan perkembang digital untuk membuat soal kuis yang diinginkan. Aplikasi ini dapat di gunakan dimana saja. Peserta didik dapat mudah menggunakan aplikasi ini karena aplikasi Quizizz dapat di akses melalui smartphone tidak hanya di komputer dan di laptop saja dengan mengakses laman www.quizizz.com kemudian masukan kose kuis untuk bergabung pada kuis yang sudah di siapkan sebelumnya oleh peserta didik. Aplikasi quizizz dapat langsung di download melalui playstore atau appstore kemudian peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang sudah disediakan dan dapat melihat skor yang tertinggi pada LCD proyektor apabila peserta didik mengerjakan kuis tersebut di dalam kelas. Yang menarik dalam apliasi ini salah satunya dengan tampilan yang menarik dan sudah di lengkapi beberapa tipe soal dengan waktu yang dapat di atur oleh penyusun kuis.

Menurut Priyanti, Santosa dan Dewi dalam Kurniawan, Moch Chabib D, dan Huda M. Misbachul (2020, hlm. 38) menyatakan bahwa quizizz adalah platform digital yang membantu siswa memahami apa yang dibaca dengan smartphone dengan cara yang menarik. Beberapa fitur yang menarik perhatian siswa adalah kemampuan untuk mengaktifkan alat latar belakang saat memecahkan masalah, font dan desain tata letak yang menarik dan berwarna-warni, umpan balik saat menjawab berbagai jawaban yang benar atau salah, dan yang menjaga peringkat siswa berdasarkan papan peringkat tampilkan skor keberhasilan, Selain fungsi-fungsi utama tersebut, guru juga dapat mengaktifkan beberapa fungsi tambahan untuk meningkatkan kegairahan dan minat siswa sekolah dasar: misalnya, jika mereka

berhasil menjawab beberapa pertanyaan lain, mereka akan diberi imbalan karena menjawab pertanyaan yang salah lagi.

Menurut Mulyati & Evendi, dalam Tiana, Asna. dkk (2021, hlm. 944-955) menjelaskan quizizz adalah aplikasi game yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, gunanya untuk peserta didik berantusias untuk mengikuti pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik agar dapat pengalaman pembelajaran atau bisa mendalami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang membuat peserta didik dapat meningkatkan minat belajar. Aplikasi tersebut menarik untuk peserta didik dengan adanya kemudahan dalam mengakses aplikasi tersebut, dan membuat peserta didik lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal kuis.

B. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Aplikasi berbasis webtool banyak kelebihannya untuk peserta didik untuk meningkatkan peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam pembelajaran dan akan membuat peserta didik lebih kreatif, kemudian aplikasi quizizz ini tidak hanya mempunyai kelebihan yang bermanfaat bagi peserta didik namun aplikasi ini juga mempunyai kekurangannya.

Aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan, Salsabila, Unik Hanifah., dkk (2020, hlm 170) kelebihan:

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. 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 di pungkiri dengan adanya kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain untuk mencari jawaban.
3. Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
4. Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Sebagaimana yang di katakan oleh Arikunto dalam Agustina, Laisa & Rusmana, Indra M (2019, hlm. 6) yang mengatakan kelemahan aplikasi quizizz yaitu:

1. Persiapan untuk menyusun butir tes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti.
2. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
4. "Kerjasama" antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan aplikasi quizizz pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada:

1. Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas dan bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif.
2. Mudah dan cepat dalam memeriksanya.
3. Pemeriksaan dapat di serahkan kepada orang lain.
4. Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes.

C. Manfaat Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan peserta didik.

Menurut Salsabila, Unik Hanifah. Dkk (2020, hlm. 165) quizizz salah satu aplikasi yang menunjukkan kemanfaatan yang bisa menggambarkan bahwa quizizz dapat

meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahliannya. Pemanfaatan dari aplikasi Quizizz juga dapat menjadikan media sebagai salah satu untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat di terapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Pembelajaran model berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga mampu menghasilkan upaya perumusan pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Tanpa menghilangkan esensi dan materi yang telah disampaikan oleh guru bisa menjadi upaya dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz.

Menurut Anggraini, Windi (2020) Aplikasi Quizizz dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu dapat di atur menuntun konsentrasi terhadap peserta didik. Quizizz merupakan aplikasi yang berbasis game dan mampu membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas sehingga membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Kemudian aplikasi Quizizz dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik peserta didik. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur peserta didik dengan adanya avatar, tema, meme, dan musik dalam proses pembelajaran.

Aplikasi Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan mengambil kuis pada waktu yang sama peserta didik dapat melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Kemudian instruktur bisa langsung memantau prosesnya dan untuk laporan instruktur bisa langsung mengevaluasi kinerja terhadap peserta didik. Aplikasi Quizizz dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi terhadap peserta didik. Adanya proses pembelajaran jarak jauh menjadikan peserta didik menjadi malas untuk mengerjakan tugas karena tidak adanya tatap muka secara langsung di sekolah, dalam mengatasi hal tersebut didalam diri peserta didik, guru memberikan pertanyaan atau soal-soal yang telah dimodifikasi seperti game, dan setiap soal-soal yang diberikan oleh guru memiliki limit waktu.

Menurut Aini, Yulia Isratul (2020, hlm 5) Pemanfaat dalam aplikasi quizizz ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi Quizizz ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi Quizizz tersebut. Aplikasi ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelajaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan

pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Mukharomah, Nafi (2021, hlm. 14) menjelaskan bahwa aplikasi quizizz ini cenderung bisa menghemat dalam penggunaan data internet yang sedang digunakan, quizizz juga merupakan sebuah web tool yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajarannya didalam kelas, quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas pembelajaran yang lebih konsentrasi dan bisa membuat peserta didik lebih senang. Penggunaannya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan software animasi. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bisa dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran quizizz bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yang sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada peserta didik.

Menurut Irma dalam Supriadi, Tazkiyah dan Isro (2021, hlm.44) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media quizizz selain membentuk peserta didik mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. Peserta didik yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah peserta didik menjawab setiap soal, hal ini bisa mendorong semangat belajar peserta didik untuk saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Quizizz tidak hanya menyediakan permainan individu melainkan menyediakan model permainan berkelompok, model berkelompok peserta didik agar saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal soal kuis tersebut.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas, dapat disimpulkan terdapat banyak manfaat dengan menggunakan aplikasi Quizizz diantaranya aplikasi Quizizz mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, karena terdapat fitur-fitur yang membuat peserta didik lebih interaktif dan menyenangkan.

D. Langkah-Langkah Pembuatan Kuis Quizizz

Menurut Ariyanti dalam Nur'Amanah Syifa Agestrisna (2020, hlm 120-121) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah membuat kuis di aplikasi Quizizz yaitu

1. Klik open quiz creator
2. Masukkan nama kuis yang akan di buat
3. Pilih bahasa yang di gunakan dalam kuis
4. Masukkan gambar jika diperlukan dalam kuis
5. Selesai, klik save
6. Klik create new question untuk mulai membuat soal
7. Dan jawabanbisa berupa multiple choice atau uraian
8. Klik live game
9. Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan diacak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan diperlihatkan jawaban yang benar
10. Jika sudah selesai, tekan proceed. Maka kuis siap dibagikan kepada peserta didik dengan mengetik join.quizizz.com di browser hp androidnya.

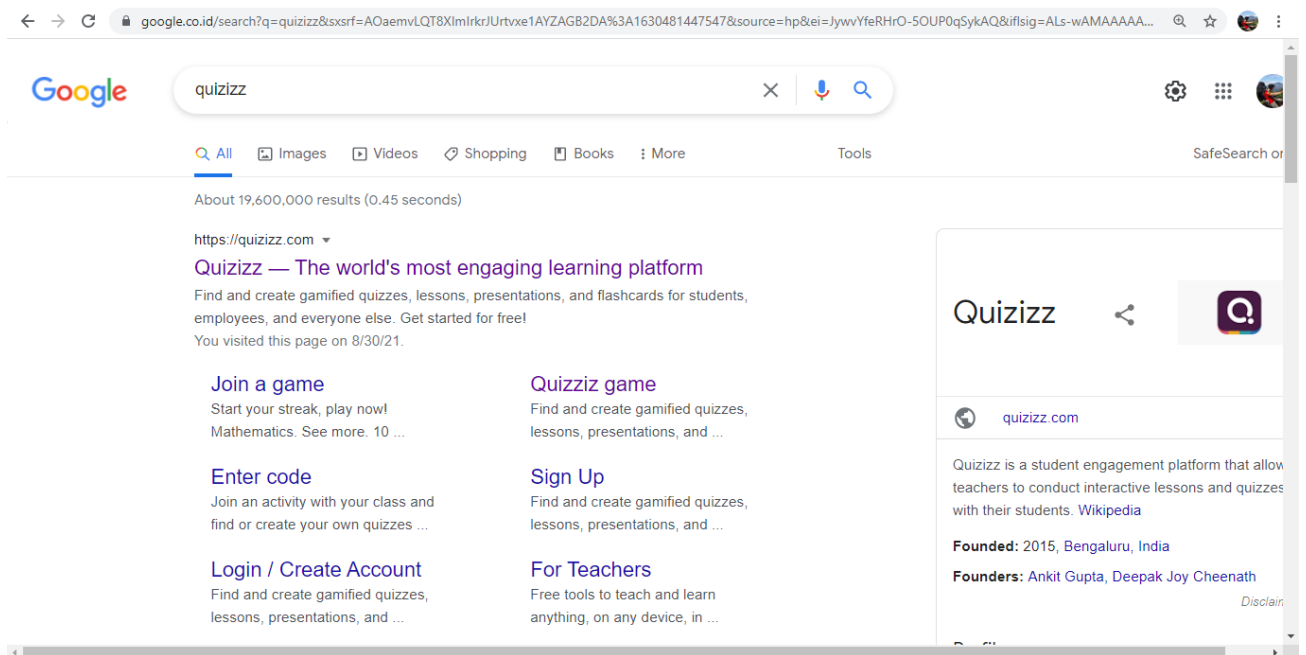
Menurut Salasabila, Unik Hanifah. Dkk (2020, hlm 169) menyebutkan beberapa langkah-langkah pembuatan kuis di aplikasi quizizz, yaiu:

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. Klik tulisan login
3. Kemudian, klik tulisan teacher, sebgai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa username email, dan pasword
5. Jika sudah di nyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz
6. Muncul tampilan Lets Create a Quiz
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Bahasa Indonesia
8. Kemudian klik save
9. Muncul tampilan selanjutnya, klik create new question
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia. "Write Question Here", lalu masukan 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 selesai menyelesaikan pengisian kuis, klik "Finish Quiz"

15. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lali klik save details.
16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “Homework”, apabila hendak di gunakan sebagai PR, serta pilih “Play Live”, apabila hendak di gunakan sekarang.
17. Masukan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “proceed”.
18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang di gunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
19. Kemudian membuka / http://quizizz.com/admin

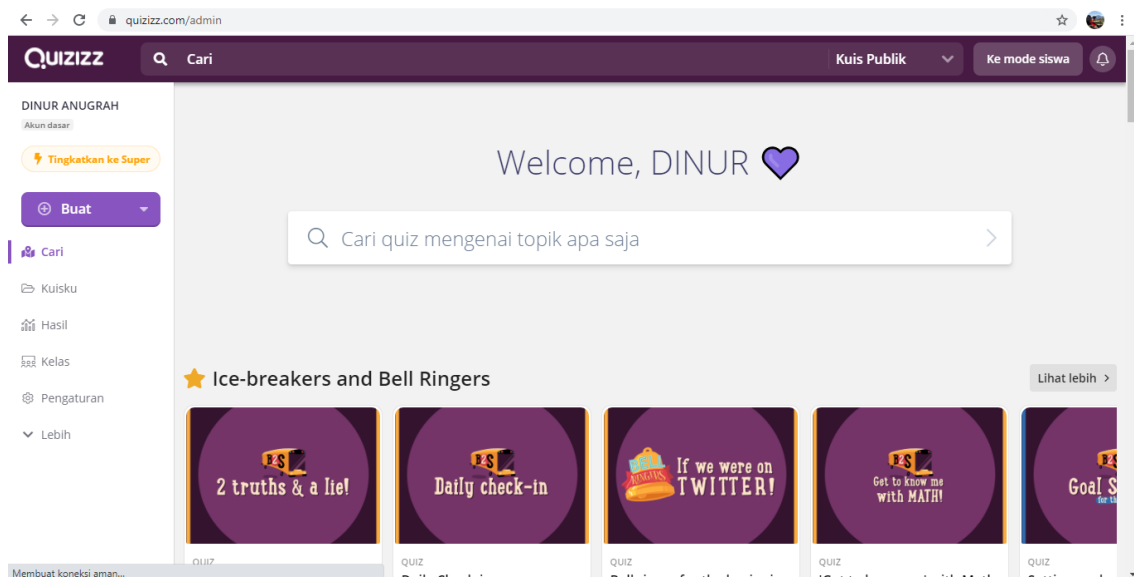
E. Fitur-Fitur Membuat Quizizz

1. Masuk ke dalam google



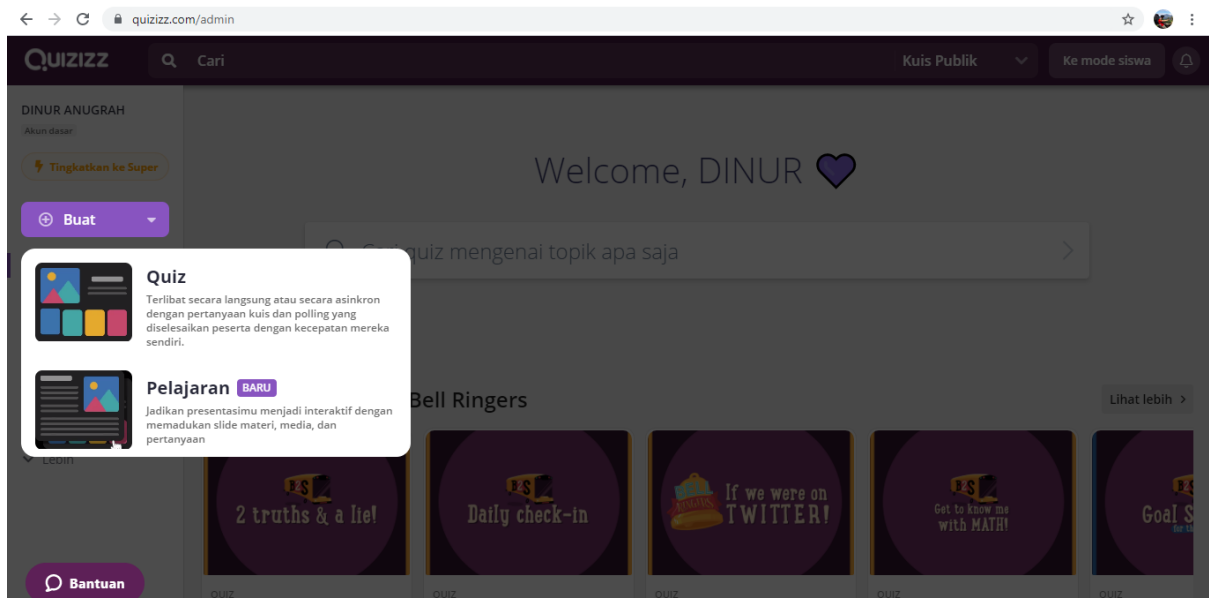
Gambar 1. Tampilan awal

2. Masuk Aplikasi Quizizz



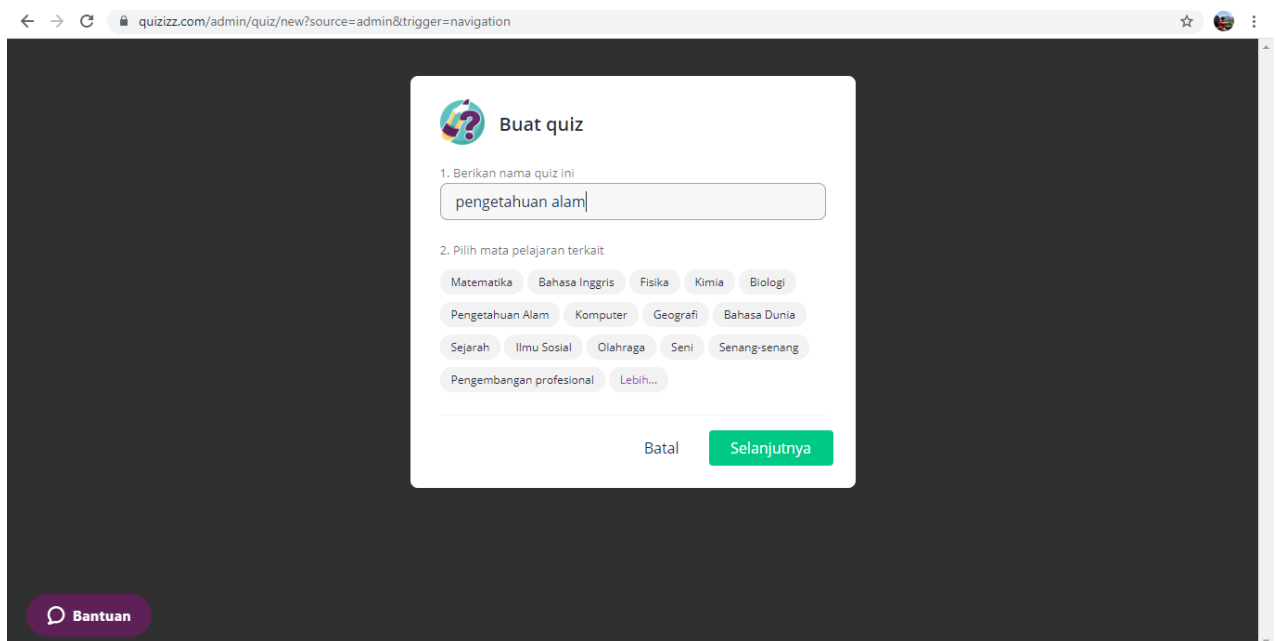
Gambar 2. Tampilan Awal Quizizz

3. Klik untuk memilih membuat quiz



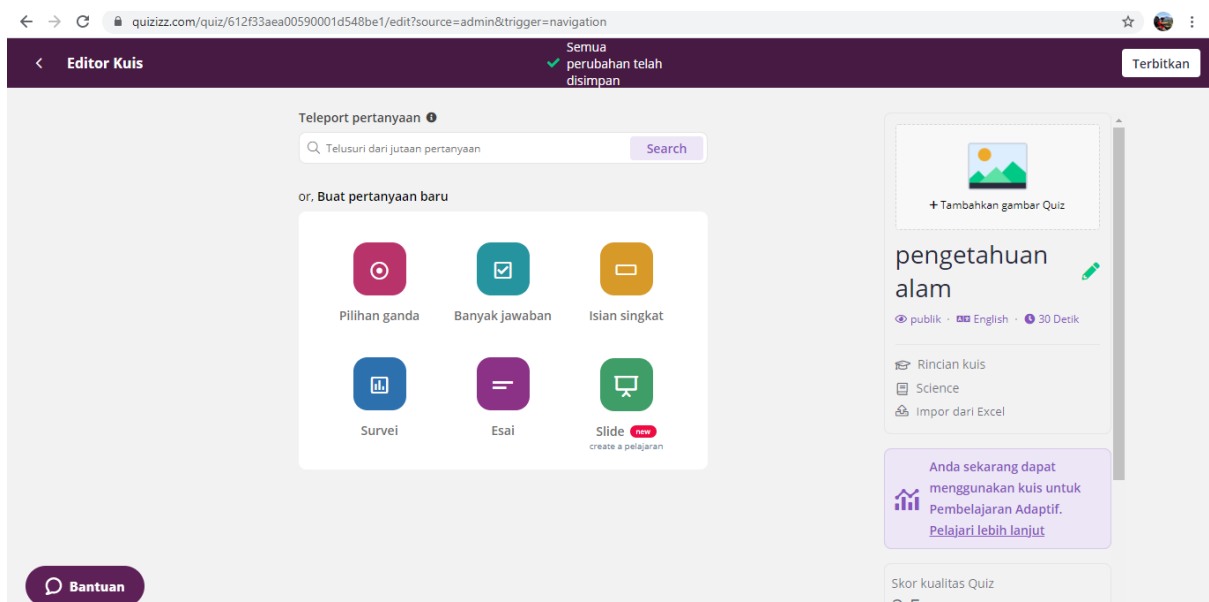
Gambar 3. Tampilan memilih quiz

4. Tampilan untuk memberi nama quiz



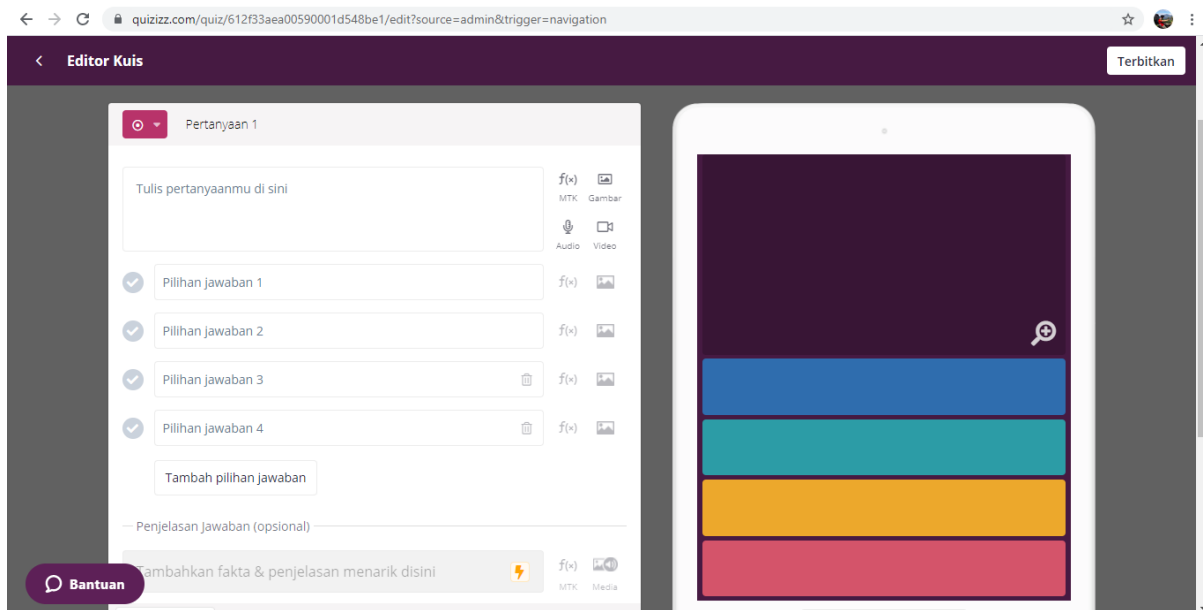
Gambar 4. Pemberian nama quiz

5. Tampilan hasil pembuatan quiz



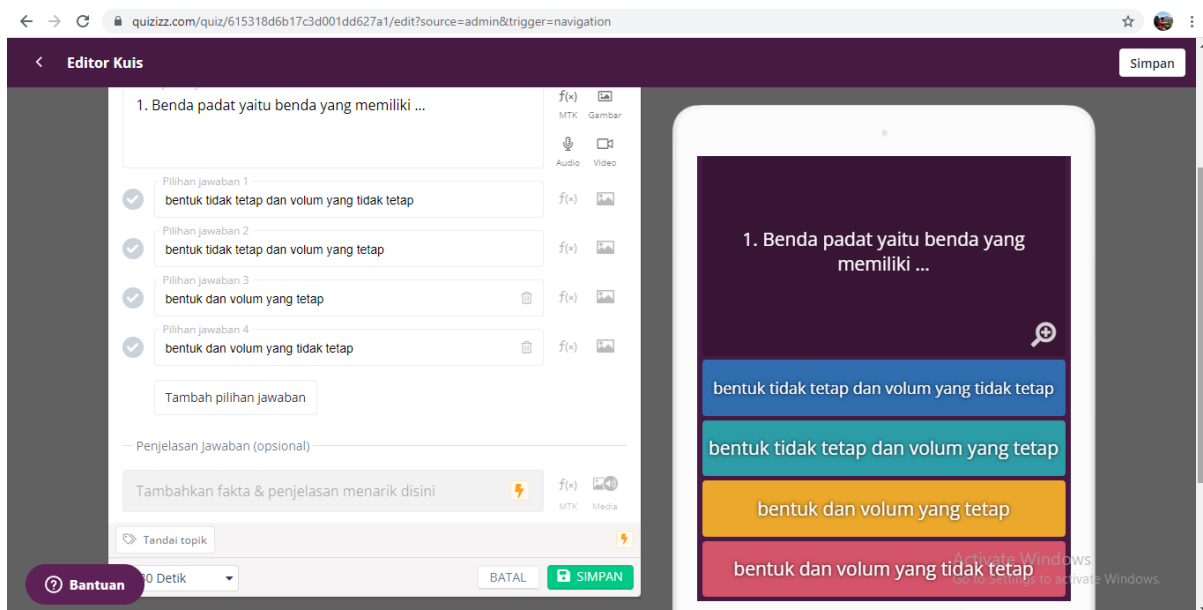
Gambar 5. Hasil pembuatan quiz

6. Tampilan untuk memberikan pertanyaan



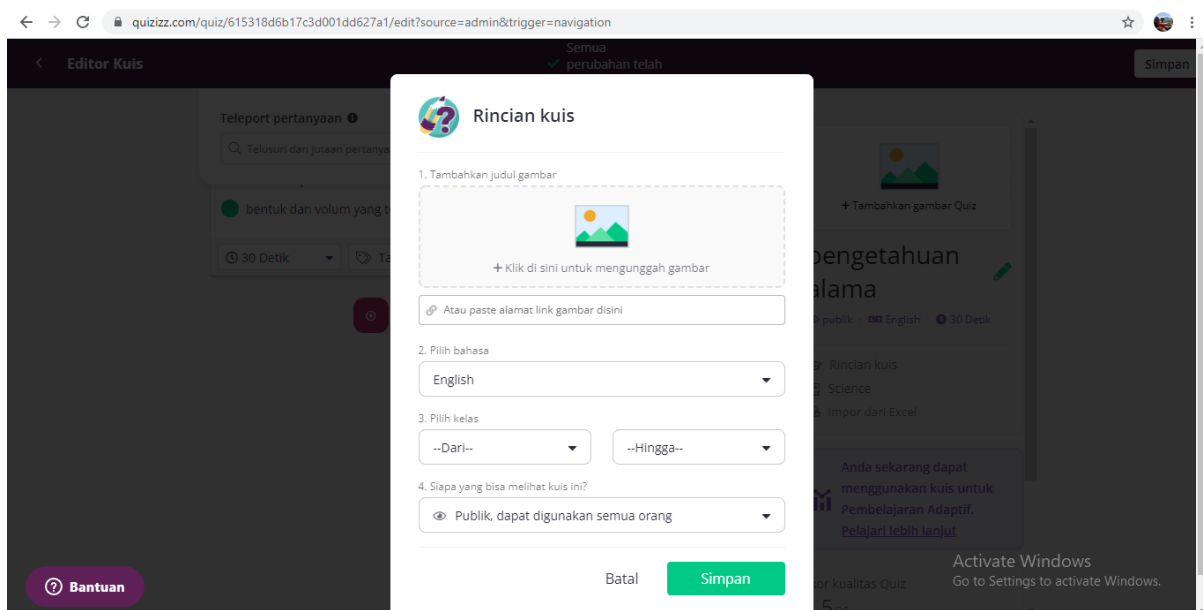
Gambar 6. Tampilan untuk pertanyaan

7. Tampilan Contoh Soal



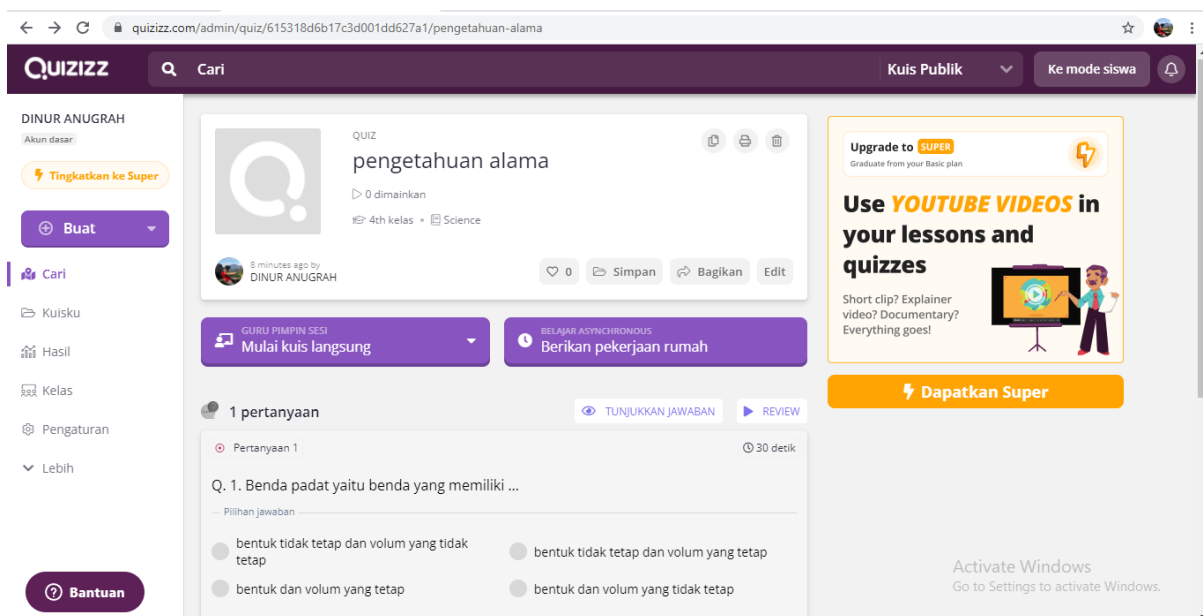
Gambar 7. Tampilan Contoh Soal

8. Tampilan untuk member nama kuis



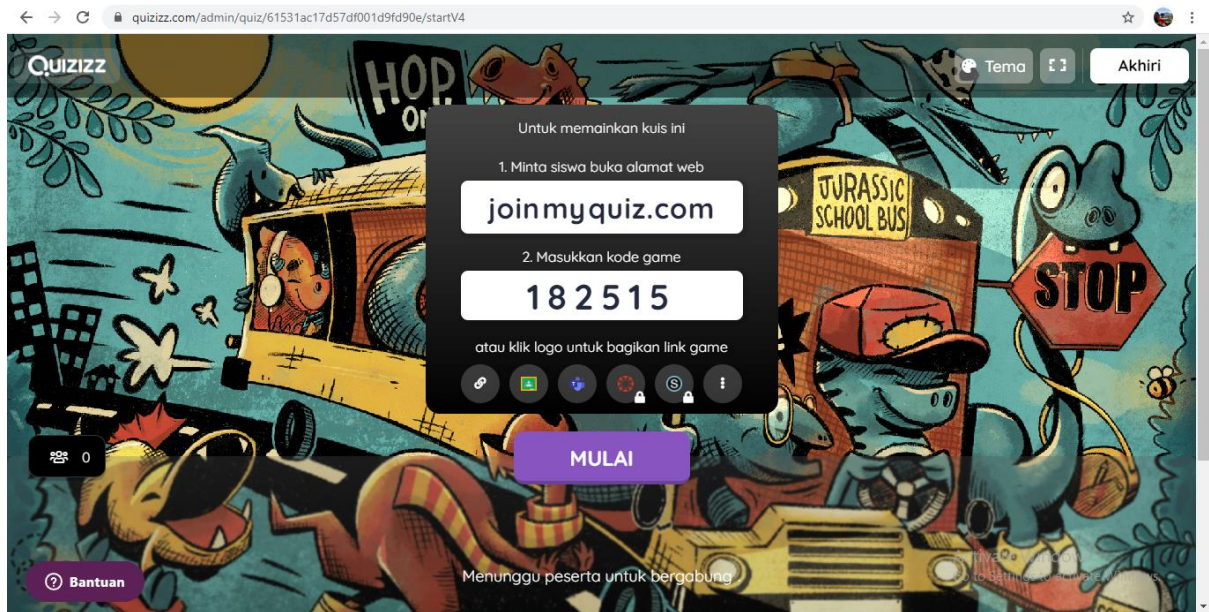
Gambar 8. Tampilan untuk memberi nama kuis

9. Tampilan untuk memberi kuis atau pekerjaan rumah



Gambar 9. Tampilan untuk memberi kuis atau pekerjaan rumah

10. Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis



Gambar 10. Tampilan Alamat Web untuk memulai kuis