

Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Era New Normal

Nenden Munawaroh*, Acep Rahmat, Mia Maryam Sarah, Dena Sri Anugrah
Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

*Corresponding author, email: nendenmunawaroh@uniga.ac.id

Diterima: Mei 2022, Direvisi: Juni 2022, Terbit: Juni 2022

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 (online). 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, especially teachers must always be able to update their teaching abilities. This study uses the Research and Development (R&D) study method. This study aims to develop interactive learning media based on android applications in the form of the Quizizz application. Research development of research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. Based on the research, the results that can be achieved in the Quizizz application as a learning medium are: (1) Students' attention in using cellphones in the learning process, (2) Students' understanding of understanding questions independently, (3) Activeness, both asking questions 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 effective in being used in the learning process.

Keywords: Development; innovative learning media; quiz app.

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 pembelajaran online (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, terutama guru harus selalu dapat memperbaharui kemampuan mengajarnya. Penelitian ini menggunakan metode studi Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android berupa aplikasi Quizizz. Penelitian pengembangan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. 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-kata kunci: Pengembangan; media pembelajaran inovatif; aplikasi quiziz.

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 interkatif. 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 pandemi 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 Pendidikan Agama Islam merupakan materi pelajaran yang memerlukan 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 membagkitkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk mempelajari sebuah materi pelajaran (Aini, 2019).

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.

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak yang sejenis dengan pengabdian ini pada Volume 4, Nomor 2, April 2021. p-ISSN : 2614-5251 e-ISSN : 2614-526X SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring contohnya aplikasi Quizizz dan Wordwall. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke www.Quizizz.com guru harus menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Aini, 2019). Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan music tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan. Di dalam aplikasi Quizizz juga terdapat gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah (Kinanti & Subagio, 2020). Penggunaan aplikasi Quizizz dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Mei et al., 2018).

Pendidikan Islam merupakan rumpun mata pelajaran, yang juga memerlukan inovasi dalam pembelajarannya, supaya pendidikan agama Islam bisa sejalan dengan tujuannya untuk mencetak siswa yang berakhlakul karimah, kreatif dan inovatif. Berdasarkan permasalahan diatas, maka pengabdian memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sesuatu yang penting. Maka tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menjelaskan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Quizizz di era new normal.

BAHAN DAN METODE

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 interaktif khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 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 (Rusman, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

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. (Dimiyati dan Mudjiono (2015),

Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran Salah satu kebijakan yang tertuang dalam propenas tahun 1999-2021 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 macamupaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan prose pembelajaran yang menyenangkan juga mudah dipahami, 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 penting 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 tubuhnya 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 tersedia dalam 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 denga 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 ke dalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak disisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu 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 kita. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan *log in* di dalam aplikasi Quizizz, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu *email* dan *password* yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk ke dalam 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 disuguhkan oleh Sang Pembuat kuis 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 pemiliki akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan 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.
- 2) Klik tulisan *log in*.



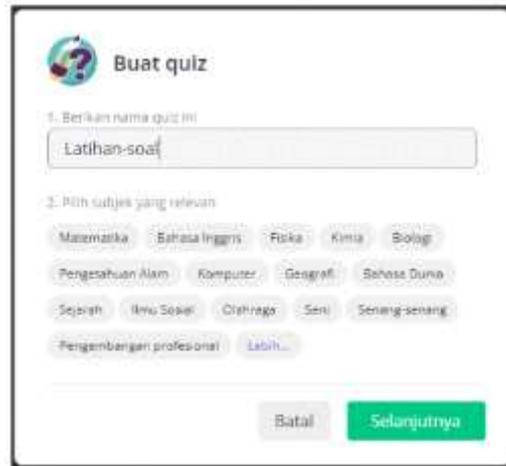
Gambar 1. Log in

- 3) Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar.



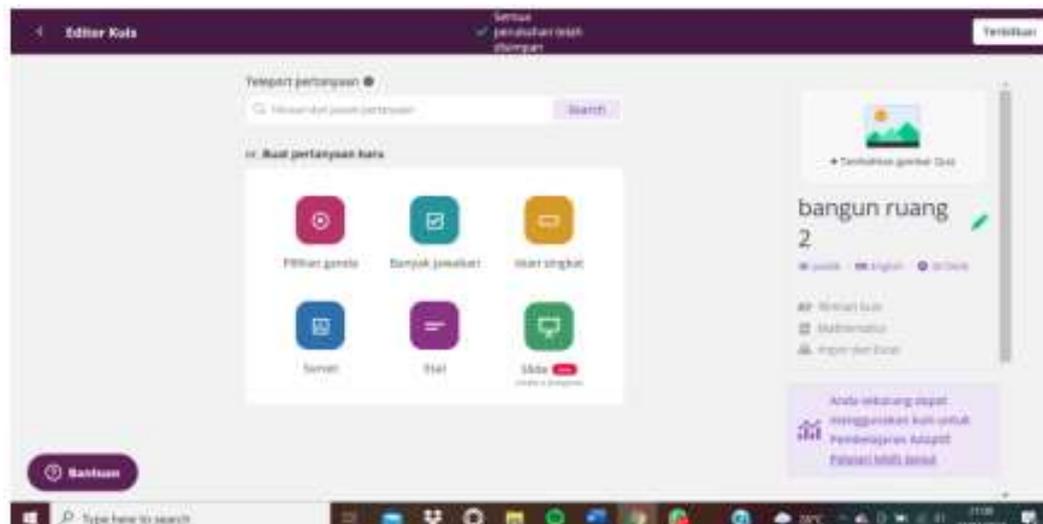
Gambar 2. Teacher sebagai pengajar

- 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*.



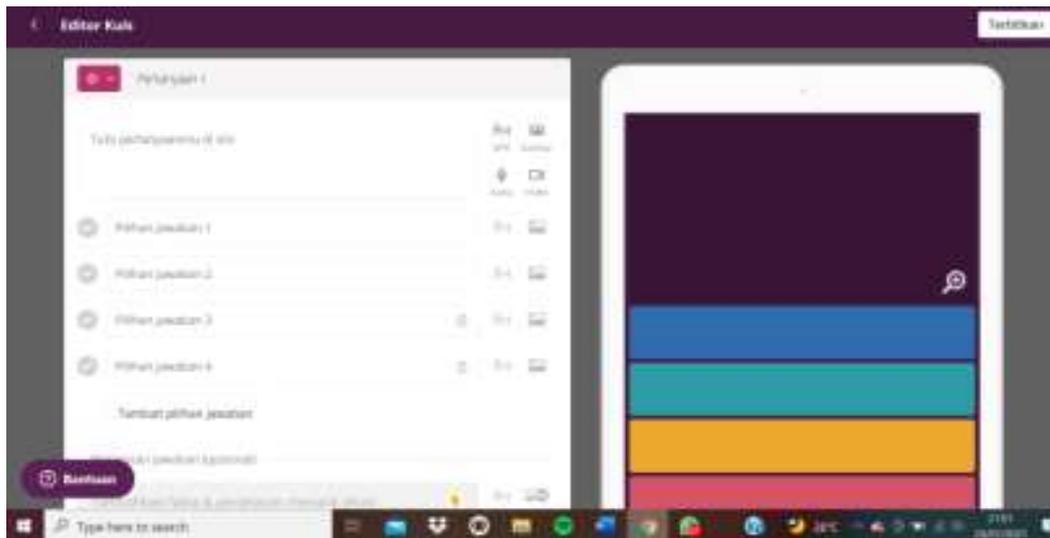
Gambar 3. Tampilan lets create a quiz

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



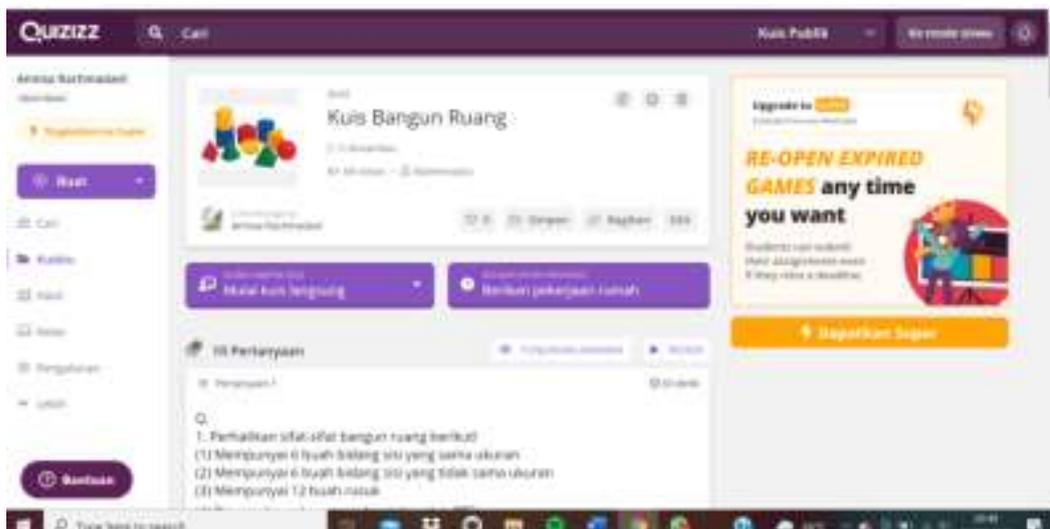
Gambar 4. Create new question

- 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".



Gambar 5. Tampilan write question here

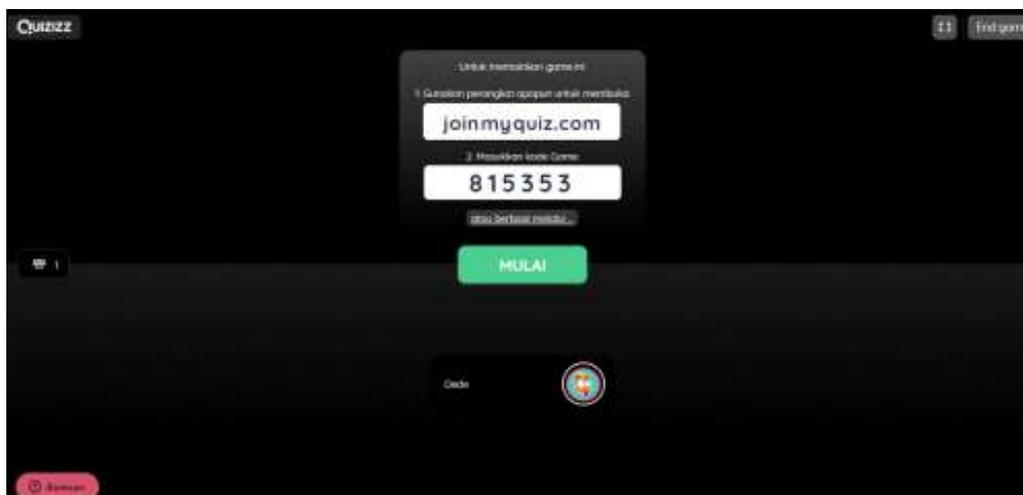
- 11) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar.
- 12) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal.
- 13) Klik *save*.
- 14) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*".
- 15) Kemudian akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan ditujukan), lalu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



Gambar 6. Tampilan quiz detail

- 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.



Gambar 7. Tampilan pengerjaan quiz

- 19) Kemudian membuka Link <http://quizizz.com/admin/>.

Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di tengah Pandemi Pada Siswa SDN Cihuni 1 dan 2 Kecamatan Pangatikan, Garut

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 SD:

- 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 ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
 - c. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak 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:

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

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 interaktif berbasis android yang menggunakan aplikasi Quizizz dan dapat

dioperasikan di smartphone. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mangacu 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*. 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.

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 diwujudkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia, Isratul. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. Jurnal Kependidikan 2(25).
- Daryanto. (2013). *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*. Jakarta: Berlian.
- Juraman, Stefanus Rodrick. (2014). *Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*. Journal Volume III. No.1.
- Meryansumayeka, M. Dimas Virgiawan. (2018). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis ELearning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika: Universitas Sriwijaya. Volume 12, No. 1, pp. 29-42.
- Noor, S. (2020). *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): 1-7.
- Rizqiyah, H. (2011). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah*. Skripsi. Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- 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. vol 4 No 2.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- 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/> (diakses pada 25 Juni 2022 pukul 07.55)
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.