

Implementasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz* di SMP Ma'arif 2 Ponorogo

Muhamad Syaif Al-Ifkhan¹, Rizki Avandi Ramadani², Rizky Yoga Wibowo³, Sindy Vita Aryani⁴, Zuhrotul Murtafi'ah⁵, Nurul Malikhah⁶

¹ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; muhamadsyaif2@gmail.com

² Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; rizkiavandi25@gmail.com

³ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; rizkyogawibowo@gmail.com

⁴ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; sindyarya2311@gmail.com

⁵ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; murtafiahzuhrotul5@gmail.com

⁶ Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia; nurul.malikhah1234@gmail.com

Received: 2024/07/01

Revised: 2024/08/05

Accepted: 2024/12/15

Abstract

This study discusses the implementation of the *Quizizz* application in the learning process at SMP Ma'arif 2 Ponorogo, aiming to increase students' motivation and interest in learning. Research methods include observation, interviews, and literature studies, with a focus on mentoring the use of learning technology. The results of the study indicate that *Quizizz* is effective in creating an interactive, fun, and efficient learning atmosphere, despite obstacles such as limited devices and internet networks. Teachers overcome these challenges through various strategies, such as gradual training for students and optimization of existing resources. The benefits of using *Quizizz* include increasing student competence in cognitive aspects and efficiency of learning evaluation. In addition, this application also supports teacher creativity in managing technology-based learning. This study recommends the development of intensive training to improve teachers' abilities in utilizing educational technology.

Keywords

Quizzes; Interactive Learning; Technology Assistance

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendekatan yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, selaras dengan perkembangan teknologi. Dalam era digital yang berkembang pesat, pola pembelajaran konvensional yang cenderung terfokus pada guru sebagai satu-satunya sumber belajar dan minim pemanfaatan teknologi, perlu berubah ke arah pemanfaatan teknologi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru tidak lagi berperan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran secara optimal di kelas. Teknologi dan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki dampak positif terhadap peningkatan



pemahaman serta keterampilan peserta didik, sehingga dapat membantu mereka mencapai kompetensi yang diinginkan. (Yeti Nurhayati et al. 2023, 8-9)

Pembelajaran di banyak sekolah masih didominasi oleh metode tradisional, yang menitikberatkan pada interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Padahal, dunia kerja dan bisnis saat ini semakin bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK), yang menawarkan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan. Metode pembelajaran tradisional sering kali kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di era abad ke-21. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *blended learning*, yaitu metode yang mengintegrasikan pembelajaran daring dan luring dalam satu proses yang saling melengkapi. (Abdullah 2018, 857)

Blended learning merupakan proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik. (Istiningsih & Hasbullah 2015, 31) Salah satu bentuk yang mendukung proses pembelajaran berbasis aplikasi pada bidang pendidikan adalah aplikasi seperti *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis *game* yang memungkinkan aktivitas multi-pemain dalam ruang kelas, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan, termasuk penyajian soal dengan batasan waktu, yang melatih peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat. Soal-soal dalam *Quizizz* ditampilkan dengan visual yang menarik, menggunakan warna dan gambar, yang terlihat di perangkat guru dan peserta didik secara otomatis berdasarkan urutan soal. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan personalisasi kuis dengan menambahkan gambar, video, atau audio yang relevan dengan materi pembelajaran.

Sebagai salah satu bentuk *game* digital, *Quizizz* memungkinkan seluruh peserta didik untuk berlatih bersama menggunakan berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Aplikasi ini tersedia di berbagai platform, termasuk iOS, Android, dan *Chrome*, sehingga fleksibel untuk digunakan dalam berbagai kondisi. *Quizizz* berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan interaktif dan mencakup berbagai tema serta jenjang pendidikan. Guru dapat membuat dan menyimpan kuis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di perpustakaan kuis yang tersedia. Dengan fitur yang interaktif dan menarik, aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang efektif.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa di SMP Ma'arif 2 Ponorogo meliputi a) efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. b) strategi guru dalam penerapan aplikasi *Quizizz*. c) kendala dalam mengimplementasikan aplikasi *Quizizz*. d) upaya guru memeberikan solusi dalam menghadapi kendala saat penggunaan aplikasi *Quizizz*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Program ini akan membantu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif. Dengan pelaksanaan pelatihan ini, diharapkan kualitas kegiatan belajar-mengajar di SMP Ma'arif 2 Ponorogo dapat meningkat secara signifikan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam metode ini menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata kata ataupun lisan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, dan studi literatur. Untuk memperoleh data data tersebut peneliti harus terjun langsung kelapangan untuk melakukan wawancara dengan guru SMP Ma'arif 2 Ponorogo untuk mendapatkan informasi dan data data yang dibutuhkan dalam pendampingan pembelajaran menggunakan aplikasi *quiziz* di SMP Ma'arif 2 Ponorogo. Adapun alasan kami menggunakan metode

kualitatif deskriptif karena metode ini sesuai dengan tema pada artikel kami yang mana terfokuskan kepada realitas kehidupan dilapangan dan juga membutuhkan data yang detail dan mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa aspek penting terkait proses pendampingan. Fokus utama penelitian meliputi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dampaknya terhadap suasana belajar siswa, serta sejauh mana aplikasi tersebut mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dan terlibat. Penelitian ini juga mengeksplorasi apakah penggunaan aplikasi Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dua model secara terpadu, yaitu pembelajaran tatap muka atau langsung dan pembelajaran berbasis teknologi secara daring (*online*). Meskipun sering disalah artikan sebagai pembelajaran yang sepenuhnya dilakukan secara online, metode ini tetap mencakup aktivitas belajar mengajar secara langsung dan tidak sepenuhnya bergantung pada platform daring. Metode pembelajaran adalah dasar dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang berlandaskan pada teori psikologi pendidikan dan teori belajar. Metode ini dirancang berdasarkan hasil analisis implementasi kurikulum dan dampaknya pada pelaksanaan kegiatan di tingkat kelas. Selain itu, metode pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran secara efektif. (Nasution 2019, 15)

Blended Learning merupakan pengembangan dari sistem *e-learning* yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara dua arah. Metode ini menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran daring, sehingga dianggap lebih efektif dibandingkan jika hanya menggunakan salah satu metode secara terpisah. Pemanfaatan berbagai *platform* pembelajaran, termasuk media sosial, turut mendukung kelancaran penerapan *Blended Learning*. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai sarana pembelajaran interaktif. Hasil yang diperoleh penulis dalam pengamatan dan wawancara di SMP 2 Ma'arif 2 Ponorogo yang menerapkan aplikasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh pendidik:

Pertama, *Quizizz* adalah *platform* pembelajaran berbasis *online* yang menyediakan berbagai soal kreatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Platform* ini menjadi alat yang efektif bagi pendidik dalam memotivasi siswa. Dalam implementasinya, langkah-langkah yang dilakukan meliputi: (a) pengenalan aplikasi *Quizizz*, (b) simulasi penerapannya, dan (c) pelaksanaan langsung oleh guru dalam pembelajaran. Selain itu, praktik penggunaan aplikasi ini dalam kelas membantu guru memahami cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehari-hari. Kegiatan ini dilanjutkan dengan simulasi tahapan-tahapan pembelajaran menggunakan *Quizizz*, sehingga guru dapat memanfaatkan fitur-fitur platform tersebut untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dan hasil belajar siswa. (Adityawarman et al 2022, 29-30)

Menurut guru SMP Ma'arif 2 Ponorogo aplikasi *Quizizz* adalah *platform digital* yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berupa permainan kuis yang interaktif. *Quizizz* memiliki banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan beberapa fitur di dalamnya, diantaranya membuat soal kuis dengan mudah, membagikan kuis ke siswa dengan berbagai pilihan kuis (mode ujian, mode tim, mode kertas) dan juga kuis bisa disetting individu, atau tim. Selain itu, penilaian kuis juga telah tersedia dengan sangat detail setelah kuis selesai dilaksanakan tanpa harus merekap secara manual".

Kedua, Guru memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* dapat mendukung tujuan pembelajaran secara efektif. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah memahami dan mengenalkan teknologi *Quizizz* kepada siswa. Hal ini melibatkan penguasaan fitur-fitur utama aplikasi, seperti mode kuis langsung dan tugas berbasis waktu, yang mendukung pembelajaran interaktif. Pengenalan teknologi yang tepat oleh guru menjadi kunci keberhasilan integrasi teknologi digital dalam proses belajar-mengajar. Langkah berikutnya adalah mengembangkan konten yang kontekstual, di mana guru merancang soal-soal yang relevan dengan topik pembelajaran serta kehidupan sehari-hari siswa. (Lathifah 2024, 72-74)

Soal berbasis gambar atau video dapat digunakan untuk membantu siswa menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata mereka. Adapun penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada SMP Ma'arif 2 Ponorogo sesuai hasil wawancara penulis dengan guru di SMP Ma'arif 2 Ponorogo sebagai berikut:

“Biasanya saya menggunakan *quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran (akhir materi). Karena *quizizz* juga bisa dilakukan dengan berbagai mode, maka saya sesuaikan kondisi kelas dan juga alokasi waktunya, kadang saya bisa menerapkan *quizizz* ke siswa pakai *chromebook* atau bisa juga saya pakai mode kertas. Yang semua cara tersebut sudah pernah saya berikan kepada siswa kelas 7 dan 8 terkhusus dalam pembelajaran matematika”.

Guru dapat mengintegrasikan penggunaan *Quizizz* dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok, kerja sama tim, atau pendekatan berbasis proyek. Setelah kuis selesai, siswa diajak untuk mendiskusikan jawaban, sehingga mereka dapat lebih memahami materi secara mendalam. Untuk memastikan kelancaran pelaksanaan, simulasi dan uji coba sangat penting dilakukan. Guru dapat mengadakan simulasi terlebih dahulu agar aplikasi berjalan tanpa kendala teknis dan siswa terbiasa menggunakannya. Analisis data juga menjadi bagian penting dari proses ini. Data hasil kuis yang disediakan *Quizizz*, seperti tingkat keberhasilan dan waktu pengerjaan, memungkinkan guru memberikan umpan balik yang spesifik kepada siswa, membantu mereka mengenali kelebihan dan kekurangan dalam belajar.

Terakhir, guru perlu terus mengembangkan kompetensinya melalui pelatihan tentang penggunaan teknologi pendidikan. Menurut Kemendikbud (2020), pelatihan intensif sangat diperlukan agar guru dapat memaksimalkan penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, aplikasi *Quizizz* tidak hanya mempermudah proses evaluasi siswa, tetapi juga memberikan lebih banyak waktu bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu kendala dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz* adalah kualitas jaringan internet atau kekuatan *Wi-Fi* yang kurang memadai. Ketika guru memberikan soal melalui aplikasi ini, seringkali siswa mengalami kesulitan untuk login akibat masalah jaringan. Baik siswa maupun orang tua atau wali murid mengungkapkan bahwa buruknya koneksi *internet* dapat memengaruhi kelancaran proses pembelajaran, seperti ketidakmampuan untuk masuk ke aplikasi atau terputusnya koneksi saat menggunakannya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa fluktuasi jaringan internet dapat menghambat kelancaran pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Kendala penggunaan aplikasi *Quizizz* yang sering dihadapi oleh guru SMP Ma'arif 2 Ponorogo kekurangan jumlah komputer atau *chromebook* yang tersedia di sekolah dari banyaknya siswa yang ada. Keterbatasan perangkat yang memadai menghambat partisipasi siswa dalam melakukan kuis, di sisi lain siswa masih perlu dibimbing terkait

penggunaan teknologi tersebut. Siswa SMP Ma'arif 2 Ponorogo juga tidak diperbolehkan membawa handphone ke sekolah.

Adanya kendala dalam pengimplementasian aplikasi *Quizizz* guru perlu melakukan upaya pemberian solusi untuk menangani kendala saat penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara kepada guru dalam menghadapi problematika, antara lain yaitu:

1. Apabila ada kendala dari *wifi* atau jaringan antar guru melakukan koordinasi apakah akan menggunakan *chromebook* atau LCD di kelas atau tidak. Jika penggunaan secara bersamaan akan menggunakan dua fasilitas tersebut, maka salah satu dari guru bisa memakai komputer yang tersedia di lab komputer (BLK). Agar pembelajaran setiap mata pelajaran tetap berjalan dengan lancar.
2. Kendala terkait kemampuan siswa sendiri maka siswa nanti perlu terus dilatih secara bertahap terkait pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Karena siswa pasti akan mudah paham setelah beberapa kali uji coba pemakaian aplikasi *Quizizz*.
3. Guru melakukan upaya dengan mengajak siswa melakukan pembelajaran di luar kelas, sehingga lebih dekat dengan jaringan utama *wifi*. Dan siswa dikelompokkan menjadi 2 bagian atau kelompok.

Manfaat dari penggunaan aplikasi *Quizizz* berdasarkan wawancara kepada guru yaitu, membuat siswa tepat waktu dalam mengerjakan tugas. Pendampingan guru menggunakan aplikasi *Quizizz* di SMP Ma'arif 2 Ponorogo dalam pembelajaran memberikan manfaat memudahkan guru dalam memberikan evaluasi terhadap siswa dan memberikan lebih banyak waktu untuk mengembangkan kreativitas dalam penggunaan teknologi. Aplikasi *Quizizz* mampu meminimalisir kemungkinan siswa bekerja sama atau berbuat curang selama proses evaluasi. Manfaat penggunaan aplikasi *Quizizz* bisa membantu siswa-siswa memahami dalam hal materi dengan cara mereka mengerjakan soal-soal yang ada di *Quizizz*, mengasah kemampuan anak, dan meningkatkan *mood* siswa. Untuk manfaat pada guru meningkatkan kualitas dan kemampuan guru, selain itu membantu guru mengetahui materi yang belum dikuasai siswa dan dapat mengukur peningkatan kompetensi siswa yang dihitung dari selisih *posttest* dan *pretest*.

Lebih lanjut manfaat yang di rasakan, ujar guru SMP Ma'arif 2 Ponorogo yaitu penggunaan aplikasi *quiziz* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa merasa senang dalam proses pembelajaran, sehingga mereka bisa cepat dan mudah dalam mempelajari suatu materi, siswa dapat belajar mengoperasikan komputer/ web yang bermanfaat bagi siswa sendiri. Selain itu, siswa bisa bertukar pengalaman dengan siswa lain di sekolah lain yang mungkin nanti bertemu di sekolah lanjut, bahwa mereka juga sudah pernah praktek dengan aplikasi *quizizz*, aplikasi *quizizz* selain bisa digunakan sebagai strategi yang menarik dalam pembelajaran, juga bisa digunakan guru dalam membuat soal secara cepat tanpa harus membuat soal secara manual lagi, selain itu juga sangat membatu guru dalam hal penilaian, tanpa harus mengkoreksi secara manual lagi.”

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan peneliti dapat di tarik kesimpulan bahwasanya *Quizizz* merupakan platform *online* yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh ke dalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform *online* yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat efektif karena dalam aplikasi tersebut banyak sekali fitur kuis yang dapat di manfaatkan baik mode *game*, kuis atau ujian, dan dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok. Strategi penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran setelah guru memberikan materi untuk dipelajari siswa, sehingga *Quizizz* dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran atas materi yang telah dipelajari. Dalam memperkenalkan aplikasi *Quizizz* pada siswa dapat menambah inovasi dalam kegiatan pembelajaran karena dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* siswa lebih aktif dalam menerima pembelajaran. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* yaitu kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer atau *Chromebook* dan masih memerlukan bimbingan, terkendala jaringan *wifi* dan jaringan listrik serta kurangnya jumlah komputer dan *Chromebook* akibat banyaknya siswa. Upaya guru dalam menghadapi kendala yaitu guru melakukan pembelajaran di luar kelas guna mendekati sinyal dari *Wifi*, guru melakukan kegiatan koordinasi sesama guru untuk mencukupkan sarana yang ada dengan jumlah siswa, guru mengajarkan secara bertahap kepada siswa yang belum mampu untuk mengoperasikan komputer atau *Chromebook*.

REFERENCES

- Abdullah, Walib, 'Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran', *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7.01 (2018), 855–66
- Adityawarman, M Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), 24–36
- Istiningsih, Siti, and Hasbullah Hasbullah, 'Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan', *Jurnal Elemen*, 1.1 (2015), 49–56
- Lathifah, Azizah Siti, 'Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 4.1 (2024), 69–76
- Nurhayati, Yeti, Popon Mariam, and Nofrita Nofrita, 'Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran', *Takris: Journal of Community Service*, 1.1 (2023), 8–14
- Nurliana Nasution, N N, 'Buku Model Blended Learning' (UNILAK PRESS, 2019)