

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* UNTUK PEMBELAJARAN  
JENJANG PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH DI BENGKULU**

Oleh:

**Yulia Isratul Aini**

PTP LPMP Bengkulu

[yulia.isratul@kemdikbud.go.id](mailto:yulia.isratul@kemdikbud.go.id)

**Abstrak**

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi *Quizizz* ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. *Quizizz* dikemas dalam pembelajaran sebagai bagian dari sajian mata pelajaran, tema, topik bahasan. *Quizizz* dengan konten dapat berasal dari kreatifitas pendidik dalam upaya mereviu pelajaran dalam upaya evaluasi pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam menyerap pelajaran disajikan dalam bentuk latihan atau evaluasi yang menyenangkan dan dapat dilakukan diluar dan di dalam kelas selama sarana dan prasarana pendukung pembelajaran dapat mengakomodirnya. Tulisan ini merupakan kajian pustaka yang menggali dari berbagai sumbe pustaka baik buku, jurnal maupun, postingan di internet. Tulisan ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Quizizz, media pembelajaran, pendidikan dasar, pendidikan menengah*

**1. Pendahuluan**

Pembelajaran bagi generasi milenial saat ini, mulai dari usia sekolah dasar sampai lanjutan bisa dikatakan sangat terkait erat dengan kemajuan teknologi, hal ini terkait dengan dengan pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang biasa disingkat TIK. Pembelajaran dituntut yang terintegrasi dengan basis pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran abad 21, bagi generasi z dan alpha di era industri 4.0. Di samping pencapaian kompetensi *4C (critical, collaboration, communication, and creative)* atau kompetensi berpikir kritis, berkolaborasi, kemampuan berkomunikasi, dan kreatif dari pembelajaran diupayakan untuk tercapai dalam rangka mengikuti perkembangan jaman.

Tidak dapat dipungkiri kalau pengaruh perkembangan teknologi memberikan dampak baik positif maupun negative dalam segi kehidupan manusia yang tidak terlepas terkait pada penerapan teknologi dalam hal ini bagi pembelajaran yang menjadikan pola pembelajaran harus berubah dari konvensional ke arah pemanfaatan teknologi belajar yang lebih baik lagi. Perubahan dimaksud hendaknya dimulai dengan perubahan paradigma dimana pembelajaran harus terus berkembang dengan

penerapan teknologi yang juga terus berkembang. Namun sayangnya teknologi-teknologi yang ada saat ini masih belum banyak dikuasai oleh para pendidik sehingga dalam pembelajaran masih banyak belum dimanfaatkan. Pembelajaran masih terlihat mayoritas terjadi umumnya masih konvensional ditandai dengan bercirikan guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran belum berbasis TIK karena itulah diperlukan banyak perubahan dalam pembelajaran dengan salah satunya pemanfaatan teknologi pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut berperan lebih dari sekedar pengajar melainkan sebagai fasilitator untuk menjadikan pembelajaran terlaksana dengan baik di kelas. Belajar artinya ada perubahan dari segi afektif, kognitif, dan behavior.

Kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai. Prinsip belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan gaya belajar yang difasilitasi secara audio, visual, dan kinestetik. Pengembangan teknologi yang terus dimanfaatkan berlanjut pada

menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK. Hal ini salah satunya dapat dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi online yaitu *Quizizz*. Aplikasi ini belum banyak diketahui oleh pendidik di Bengkulu untuk pemanfaatannya sebagai media pembelajaran di dasarkan pada pertanyaan penulis kepada 50 pendidik di Bengkulu. *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home*.

Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan media *Quizizz* ini menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* ini. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Ini terkait erat dengan pembelajaran yaitu bagaimana guru berperan dalam pembelajaran yang memungkinkan untuk siswa terjadi pembelajaran yang efektif atau bisa mencapai hasil sesuai tujuan (Sumiati dan Asra, 2008). Hal ini juga sebagaimana dalam yang menyatakan:

After doing in-class exercises using *Quizizz*, students report that this app brings positive impact on their learning experiences. Class section in which *Quizizz* is applied more frequently reports higher scores on the satisfaction of using this app and higher scores on the instructor's teaching evaluation.

## **2. Pembahasan**

### **a. *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah

berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak terlepas dengan peran pendidik. Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Kompetensi pendidik dalam hal penguasaan TIK untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirasakan masih kurang, selalu perlu ditingkatkan guna menjadikan kompetensi ini penting dalam penumbuhan kompetensi bagi peserta didiknya dengan salah satunya diakomodir oleh penambahan wawasan dan ketrampilan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didiknya, yang dapat ditunjang dengan implementasi tugas dan fungsi tenaga fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dalam fasilitasi peningkatan kompetensi PTK dalam menerapkan pembelajaran berbasis TIK.

Pengembangan media pembelajaran *Quizizz* ini perlu dilakukan mengingat konten-kontennya perlu diperkaya oleh para pendidik untuk nanti dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam bahasan berikut ini akan dideskripsikan mengenai apa itu *Quizizz*, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi peserta didik menghadapi era revolusi *industry 4.0*

Lebih lanjut mari kita mengenal *Quizizz*. Apa itu *Quizizz*? *Quizizz* dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Aplikasi ini sifatnya *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran.

Berikut pendapat Guhlin (2016) yang mengungkapkan tentang *Quizizz*:

*Quizizz* allows you to create multi-player quizzes that work on almost any device. What's more, you can access others' assessments that can be completed in class or assigned as homework. With your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the *Quizizz*. Then

students, working at their own pace, complete the quiz using any Internet-connected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.

Konten-konten pembelajaran yang sudah disiapkan oleh desainer yang bisa saja para pendidik dapat mudah kita temukan di *Quizizz* ini, hanya saja bagi pendidik di Bengkulu dengan sajian pertanyaan dalam bahasa Inggris karena kebanyakan dibuat oleh orang luar Indonesia menjadikan media yang sudah ada ini perlu diperkaya lagi dengan yang berbahasa Indonesia. Inilah perlunya mereka mengetahuincara pembuatan media *Quizizz* agar dapat mereka manfaatkan untuk pembelajaran bagi peserta didiknya.

Media pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi online *Quizizz* ini. Setelah siap dengan kontennya silahkan untuk masuk ke aplikasi yang ada di web-nya yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).

Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media *Quizizz* ini adalah dengan mulai membuka web-nya yaitu yang ada di alamat tersebut sebelumnya. Bagi pendaftar baru atau yang belum punya akun untuk dapat membuat akun *Quizizz* ini dengan mendaftarkan diri dengan men-*sign up* pada web-nya, lalu lengkapi pendaftaran Jika sudah terdaftar maka kita bisa menggunakan akun tersebut untuk masuk ke *Quizizz* dilanjutkan kita *log in* ke web dengan mengisi email dan *password* kita.

Kalau sudah masuk dalam web tersebut maka kita akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Kita dapat memilih kuis-kuis tersedia untuk bisa digunakan peserta didik belajar, menjadikannya PR, atau berlatih mandiri dengan cara menyeleksi sesuai kebutuhan kita. Selain kuis-kuis yang tersedia maka adalah lebih baik jika konten-konten yang dikuiskan kita kreasikan sendiri dengan membuat kuis bahan-bahan kita sendiri dengan cara memilih membuat kuisku atau *create my quiz*.

Langkah-langkahnya dengan pertama-tama kita siapkan *set* pertanyaan untuk konten kuis kreasi kita. Lalu kita buka aplikasi dan lakukan input pertanyaan-pertanyaan yang sudah kita siapkan. Setelah selesai silahkan dipublikasikan karya kita untuk bisa dimanfaatkan tidak hanya oleh kita tetapi oleh yang lain juga. Dengan demikian variasi media yang dihasilkan dari dapat lebih luas jangkauan sebarannya dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

## **b. Pemanfaatan Media Belajar *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Dasar dan Menengah di Bengkulu**

### **1. Kebutuhan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran**

Penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dapat menghasilkan media pembelajaran sudah selanjutnya dapat dikembangkan dengan memahami cara pembuatannya dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Quizizz* dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk peningkatan hasil pembelajaran.

Sekarang kita akan melihat tentang aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* untuk pembelajaran berbagai maple dan jenjang sudah ada dibuat ini dapat kita lihat dari karya-karya tersebut di *Quizizz*. Namun karena masih kurangnya disosialisasikan aplikasi ini banyak pendidik di Bengkulu yang belum mengetahuinya apalagi memanfaatkannya. Hal ini tergambar ketika diperkenalkan *Quizizz* ini oleh fungsional PTP LPMP Bengkulu baru mereka mengetahuinya.

Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran

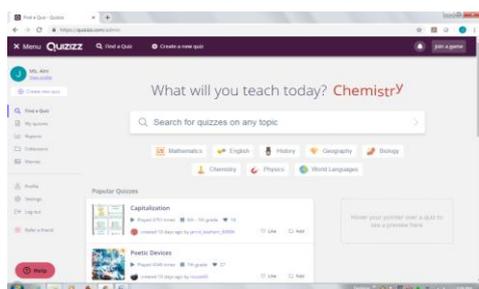
ini karena media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik.

Selanjutnya, apakah yang dimaksud dengan *Quizizz* dalam tulisan ini? *Quizizz* yaitu media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di situs [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com).



Gambar 1. Home dari *Quizizz*

Karya-karya *Quizizz* ini dapat kita peroleh yang sudah jadi banyak karena sudah diposting banyak sekali di situsnya. Namun akan lebih baik jika pendidik berkreasi sendiri membuatnya karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang.



Gambar 2. Menu Pilihan pada *Quizizz*

Jika kita sudah menemukan set kuis yang dibutuhkan kita dapat memanfaatkannya dengan menjadikan sebagai live, solo atau PR di kelas maya kita. Ini jika kita memanfaatkan yang sudah ada, jika tidak maka kita harus membuat sendiri set kuisnya.

Aplikasi *Quizizz* ini memiliki fitur-fitur yang sudah di programkan oleh pendesainnya yang dirancang juga untuk mudah digunakan oleh para penggunanya.

Unsur visual dan audio juga terdapat dalam aplikasi ini .

Kelengkapan dari aplikasi *Quizizz* ini sangat mendukung untuk kesuksesan pembelajaran berbagai jenjang dan mapel. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini diperlukan untuk melengkapi hal-hal yang masih belum lengkap pada saat membuat dan memanfaatkan aplikasi karena terkait kebutuhan belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dapat mengakomodir pembelajaran berbagai mapel dan jenjang akan sangat mendukung untuk dikembangkan oleh pendidik dan dimanfaatkan lebih lanjut oleh peserta didik dalam meningkatkan kompetensinya.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan layanan aplikasi online yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran kaya akan kelebihan-kelebihan yang akan dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai mapel dan jenjang.

Selanjutnya media-media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Quizizz* tersebut adalah bagaimana memanfaatkannya dalam rangka memenuhi kebutuhan media pembelajaran mulai dari jenjang SD sampai SMA/SMK di Bengkulu khususnya. Pembelajaran bahasa dengan media *Quizizz* ini adalah dengan pembelajaran sebagai bagian yang terintegrasi dengan materi pelajaran yang dipelajari. Karena itu terhadap media-media yang sudah ada atau akan dibuat menjadi sangat bijak bila pendidik menneleksi sesuai kebutuhan pembelajaran yang dirancangnya.

Intinya pengembangan perlu dilakukan agar media-media pembelajaran yang ada ini dapat benar-benar mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik. Untuk hal tersebut pendidik perlu menyeleksi, memodifikasi dan memproduksi sesuai analisis kebutuhan peserta didiknya sebagaimana dalam teknologi pembelajaran yaitu model pengembangan ADDIE.

**3. Pemahaman Pendidik terhadap Media Pembelajaran Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah**

Bagi para pendidik yang mengajarkan berbagai maple dan jenjang *Quizizz* masih banyak yang belum memahami baik pembuatan dan pemanfaatannya. Kondisi yang ada ini sebaiknya harus berubah dengan adanya peningkatan pemahaman dan ketrampilan pendidik untuk membuat dan memanfaatkan *Quizizz* ini sebagai media pembelajaran sehingga pendidik dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan ketrampilan dalam berkarya membuat media berbasis *Quizizz* sebagai media pembelajaran di era digital ini. Pendidik diharapkan lebih kreatif dalam berkarya dan juga menyeleksi media pembelajaran yang sudah ada dan menindaklanjutinya dengan pemakaian media ke tataran pembelajaran di kelasnya.

**4. Hasil yang Dicapai**

Berdasarkan deskripsi di atas terhadap kebutuhan model pembelajaran dengan pemanfaatan *Quizizz* untuk pembelajaran mulai dari jenjang SD sampai SMA/SMK di Bengkulu didapatkan bahwa:

1. Permasalahan yang ada kaitannya dengan kebutuhan media pembelajaran ini adalah masih belum dimanfaatkannya jenis media pembelajaran ini baik bagi pendidik maupun peserta didik di Bengkulu. Penyebabnya adalah belum banyak pendidik yang mengenal media jenis ini sehingga pendidikpun belum banyak memanfaatkan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam model pembelajaran disini adalah dalam pembelajaran berbagai jenjang dan mapel. Upaya yang dapat dilakukan dalam memaksimalkan pemanfaatan *Quizizz* yaitu dengan kita mengakses ke aplikasinya sehingga siap untuk membuat dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.
3. Berikut salah satu model rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan *Quizizz* yang dapat dikembangkan

untuk pembelajaran berbagai jenjang dan mapel dimaksud.

- a) Pendidik konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- b) Pendidik membuka aplikasi dan secara teknis mengimput materi yang sudah disiapkan tersebut.
- c) Pendidik memainkan *Quizizz* yang sudah disiapkan secara *live*.
- d) Pendidik dapat memberikan tindak lanjut penugasan bagi peserta didik dari *Quizizz* sebagai PR yang bisa diakses di kelas maya yang sudah dirancangnya tersebut dengan tugas lanjut untuk memperkaya pengetahuan dan ketrampilan peserta didik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

**3. KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Dari deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa berbagai jenjang dan mapel masih belum banyak dikenal oleh pendidik di Bengkulu sehingga diperlukan upaya untuk pengenalannya ini kepada pendidik bahasa Inggris dan peserta didik sebagai penggunaannya.
2. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan peserta didik.
3. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Adapun proses pemanfaatan media pembelajaran *Slide Quizizz* ini adalah :

- a. Pendidik mengakses aplikasi *Quizizz* baik ke pc atau *laptop*.
- b. Pendidik menayangkan *Quizizz* yang sudah dibuat atau dipilih kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang.
- c. Peserta didik mengikuti permainan dalam *Quizizz* tersebut.
- d. Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan ketrampilan peserta

didik dengan tugas-tugas lanjutan sesuai tujuan pembelajaran.

### **Saran**

Media pembelajaran berupa *Quizizz* dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya karena itu direkomendasikan agar pendidik dapat mengenal lebih jauh *Quizizz* ini dan memanfaatkan dalam pembelajaran keseharian bagi peserta didiknya sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Menurut Purnomo (2018) dalam blognya *Quizizz* memberikan keuntungan bagi pendidik:

Keuntungan *quizizz* bagi guru adalah akan ada grading otomatis, kemudian *quizizz* membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa file excel. Laporan cukup detail, setiap siswa akan dilaporkan jawaban benar-salahnya, serta prosentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa. Selain itu sebenarnya, hasil quiz setiap siswa dapat diemail ke orang tua siswa.

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat mengakomodir media kebutuhan pembelajaran digital ini dengan penyediaan sarana dan prasarana pendukung misalnya ketersediaan pc dan perangkat pendukung lainnya sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan *Slide Quizizz* ini dapat bermanfaat secara optimal bagi peningkatan kesuksesan belajar peserta didik.

### **Daftar Pustaka**

- Bahar, Ayunara. 2017. *Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz*. <http://www.ahzaa.net/> diunduh 1 Januari 2019
- Purnomo, P. 2018. *PR Jaman Now: Bermain Game?!*. <https://wahyupur.wordpress.com/> diunduh 10 April 2019
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Belajar*. Bandung: CV Wahana Prima
- Guhlin, Miguel. 2016. *Gamifying Learning With Quizizz*. <https://blog.tcea.Org>. diunduh 10 April 2019