

PEMBELAJARAN PKN DENGAN MEMANFAATKAN APLIKASI QUIZIZZ DI TENGAH PANDEMI COVID 19

INDYAH TRI HASTUTI

SMA Negeri 1 Slogohimo

Email : indyah18@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi covid 19 memberikan pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia, sehingga mengubah gaya hidup dan rutinitas manusia. Hal ini juga mengakibatkan perubahan di dunia pendidikan yang semula kegiatan pembelajaran dengan tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh yang sering disebut pembelajaran daring. Untuk mempermudah pembelajaran daring diperlukan media yang membantu pendidik dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media aplikasi quizizz yang bernilai edukasi. Apalagi pelajaran PKN oleh sebagian siswa dipandang sebagai pelajaran yang membosankan, maka dengan menggunakan aplikasi quizizz diharapkan siswa tertarik, lebih tertantang dan tidak membosankan lagi. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi bermain yang dapat digunakan dalam pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Penelitian ini menggunakan metode study pustaka yaitu membaca, menelaah, dan mengkaji buku-buku maupun tulisan yang berkaitan dengan pembahasan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran PPKn

Kata kunci : PKN, Pembelajaran daring, media pembelajaran dan aplikasi quizizz

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan sistematis. Dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa dengan tujuan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dengan siswa.

Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan motivasi siswa dan inovasi serta kreativitas guru. Siswa yang memiliki motivasi tinggi ditunjang oleh guru yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa keberhasilan siswa dalam memahami konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.

Media pembelajaran juga merupakan faktor tercapainya keberhasilan pembelajaran. Abidin (2014: 174) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Aris Shoimin (2014:41) media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu yang digunakan guru untuk merancang dan merencanakan kegiatan belajar dan mengajar yaitu untuk memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran yang menarik dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi pada diri siswa yang berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi menjadi tantangan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran berbasis digital. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar (Irwan et al, 2019). Media pembelajaran yang menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

Pada masa pandemi covid 19 mengharuskan para siswa untuk belajar di rumah, guna untuk menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melaksanakan pembelajaran secara online agar para generasi muda tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran jangan sampai gara-gara covid 19 terjadi generasi yang bodoh. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring mengalami banyak masalah yang dihadapi guru maupun siswa

Mata pelajaran PKN, hingga saat ini selalu ditempatkan sebagai mata pelajaran yang dikesampingkan, serta membosankan maka sebagai guru PKn harus dapat menghapus pandangan tersebut harus mampu membuat mata pelajaran PKn menyenangkan dan menarik bahkan mampu memotivasi siswanya untuk senang belajar PKn. Yang dapat dilakukan guru PKn menyiapkan diri untuk menjadi guru yang dirindukan siswanya dengan berusaha untuk selalu kreatif dan inovatif. Misalnya dalam pemilihan media pembelajaran harus relevan dan tidak membosankan siswanya .

Maka dari itu siswa tidak hanya dibekali ketrampilan untuk bertahan hidup tetapi juga ketrampilan berpikir kritis, kontruksi, inovatif dan berkarakter. Hal ini menjadi tantangan bagi guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif sehingga tujuan pembelajaran tercapai . Asrul Right (2017:161) guru yang hebat adalah guru yang mampu menciptakan siswa yang lebih unggul dari dirinya, sehingga guru akan tergugah untuk terus men-upgrad diri dan ilmunya, serta mampu mendidik siswa sesuai dengan eranya .

Guru mampu memilih media pembelajaran yang cocok diterapkan pada masa pandemi 19. Salah satu media yang cocok adalah media aplikasi quizizz. Media ini menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan yang dapat menciptakan motivasi belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges), dan keingintahuan (curissity) (Irwan, et.al, 2019). Quizizz merupakan aplikasi kuis interatif yang berasal dari Santa Monika, California , Amerika Serikat, yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan degan menyenangkan dan menarik bagi semua siswa.

Citra dan Rosy (2020:263) menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interatif . Wibawa Astuti dan Pangestu (2019 : 250) menyatakan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan belajar dirumah membuat siswa bosan, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran ini guru dapat menggunakan kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi quizizz sehingga tujuan pendidikan tercapai.

Generasi emas yang dimiliki Indonesia terombang – ambing oleh adanya pandemi 19. Mereka saat ini duduk dibangku SMA. Mereka membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel serta memberikan pemahaman secara konkret dari materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya teknologi memberikan kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi quizizz, keberadaan aplikasi quizizz diharapkan menjadi media pembelajaran di tengah pandemi terutama untuk siswa SMA. Dengan aplikasi ini aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat ditumbuhkan melalui soal permainan

Dari berbagai kajian tentang pemanfaatan aplikasi quizizz dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz dapat meningkatkan kompetensi Siswa dan keahlian siswa. Terutama untuk siswa SMA memiliki emosi yang labil yang dapat mempengaruhi proses kegiatan belajar berlangsung. Untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik , pemanfaatan aplikasi quizizz dapat digunakan tanpa menghilangkan essensi materi yang disampaikan oleh guru. Permainan quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar sesuai pendapat Dewi, C.K (2018:43) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang lebih baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal

Berdasarkan uraian diatas maka dapat kita ambil pokok kajian dalam penelitian dengan tema teknologi sebagai media pembelajaran dengan judul “Pembelajaran PKn Dengan

memanfaatkan aplikasi quizizz Ditengah Pandemi covid 19” Sehingga pendidikan Indonesia akan tetap eksis tidak ketinggalan jaman selalu mengikuti perkembangan jaman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode deskriptif yaitu mendeskripsikan bagaimana hubungan antara pembelajaran mapel PKn ditengah pandemi covid 19 dengan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yang dianalisis dengan melalui literatur kepustakaan. Pembahasan masalah di artikel ini penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan artinya penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari sumber pustaka seperti artikel, buku, jurnal, dokumen dan sumber pustaka lainnya. Sedangkan pendekatan yang digunakan pendekatan kualitatif dengan data deskriptif.

PEMBAHASAN

Aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Karena dengan media pembelajaran materi yang kurang jelas menjadi lebih jelas, Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata, bahkan keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan dengan adanya media pembelajaran. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media. Maka dari itu seorang guru dituntut harus kreatif dan inovatif untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan cara memperbanyak variasi strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan yang penting dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.

Dengan adanya pandemi covid 19 ini mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Agar pembelajaran daring dapat berlangsung maka diperlukan teknologi yang menunjang pembelajaran saat ini, teknologi dijadikan media pembelajaran. Salah satu factor penunjang keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, media yang digunakan sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa. Maka dari itu peran guru sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada siswa SMA strategi ceramah apalagi untuk materi PKn dianggap kurang efektif, karena akan membosankan siswa. Apalagi siswa SMA secara emosional masih labil, masa dimana mereka mencari jati diri, dengan strategi ceramah membuat mereka bosan dan tidak termotivasi. Ditambah saat ini pandemi covid 19 mereka diharuskan dirumah saja pembelajaran secara online membuat mereka semakin stress bahkan depresi karena ruang geraknya dibatasi. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika materi yang diberikan guru tidak dapat diterima dengan mudah oleh siswanya. Ini menjadi PR bagi guru untuk membantu siswanya untuk termotivasi untuk belajar secara online dengan membuat pembelajaran menarik. Salah satunya guru menentukan media pembelajaran yang menyenangkan.

Salah satu perkembangan teknologi yang membantu pembelajaran saat pandemi adalah aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi pembelajaran GRATIS yang menyenangkan untuk kuis kepada para siswa. Fitur menarik dari Quizizz adalah:

1. Kecepatan siswa: Pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap siswa masing-masing dan para siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.
2. BYOD (Bring Your Own Device): Artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan browser, termasuk PC, laptop, tablet, dan smartphone.
3. Jutaan kuis publik: Terdapat banyak kuis yang telah dipublikasikan dan guru dapat mengambil kuis untuk latihan siswa .

4. Editor Kuis: Editor Quizizz adalah editor kuis yang paling hebat di dunia. Karena pengguna dimudahkan untuk mengunggah gambar atau media lainnya pada soal yang dibuat dan soal yang dibuat otomatis tersimpan
5. Quizizz tidak ingin membuat Anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun dengan mudah dan menambahkan gambar dari internet.
6. Laporan: Quizizz memberi laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang guru berikan. guru juga dapat mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk Excel.
7. Kustomisasi Kuis: guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan factor lainnya.

Mulyati, S dan Evendi, H (2020:66) menyebutkan bahwa quizizz memiliki berbagai karakteristik yang digunakan dalam permainan seperti meme, avatar, tema, dan musik permainan. Quizizz juga memiliki fitur papan peringkat (leaderboard) yang digunakan untuk menunjukkan peringkat selama permainan. Fitur-fitur ini membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam menyelesaikan soal dengan benar. Hal ini menunjukkan kalo quizizz dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran

Fazriyah, et.al (2020:203) menyebutkan bahwa penerapan aplikasi quizizz sebagai aplikasi mobile learning dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam mengajar. Jika aplikasi ini diterapkan dalam pembelajaran maka membuat siswa lebih semangat belajar serta guru mudah dalam penilaian. Dengan penggunaan aplikasi ini sangat membantu guru dalam pembelajaran PKn saat pandemi sehingga tujuan pembelajaran PKn tercapai

Penelitian terdahulu tentang penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Sugian Noor (2020). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 20 % setelah menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran karena quizizz menjadikan penilaian menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk berhasil.

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Langkah awal untuk membuat aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yaitu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Untuk mengoperasikan aplikasi quizizz harus memiliki akun terlebih dahulu, bagi pengguna baru atau yang belum memiliki akun diharuskan mendaftar, agar 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 Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan login didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisikan ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam web dan terdaftar sebagai akun dari aplikasi Quizizz, kita akan melihat fitur library, yang berisi koleksi media kuis, yang telah di berikan oleh Sang Pembuat kuis sebelumnya. Selain itu, kita bebas untuk memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi Quizizz, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan akses untuk dapat 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

Aplikasi quizizz merupakan salah satu perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang dapat digunakan untuk memperlancar pembelajaran di masa pandemi ini. Untuk mengoperasikan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut :

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. Klik tulisan log in
3. Kemudian, klik tulisan 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
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
8. Kemudian klik save
9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik 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"
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 di tujukan), lalu klik save details
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.
19. Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"

Itulah cara untuk pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Selain itu guru semakin profesional dan siswa termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat capai.

Pembelajaran PKn Dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz Ditengah Pandemi Covid 19

Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn pada masa pandemi banyak mengalami hambatan yang mengharuskan seorang guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran PKn. Pilihan media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi quizizz. Sebelum membahas aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran marilah kita bahas kelebihan dan kekurangan dari quizizz.

- a. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal, dengan mengambil di fitur Library.
- b. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, telah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, mempermudah untuk menilai anak.
- c. Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa, sehingga belajar mandiri
- d. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

- e. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut :

1. Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah akan menghambat pembelajaran misalnya siswa mengerjakan kuis jaringan terganggu maka pembelajaran juga terhambat.
2. Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan 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.

Demikian uraian mengenai kelebihan dan kelemahan dari aplikasi Quizizz yang di gunakan sebagai media pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam memahami pemanfaatan aplikasi Quizizz. Kelemahan dan kelebihan itu dapat digunakan guru sebagai acuan dalam pemilihan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran.

Dalam aplikasi Quizizz guru dengan mudah memperoleh materi maupun permainan, karena sudah banyak diposting dalam situsnya. Tetapi alangkah lebih seorang guru harus kreatif dengan membuat soal sendiri, 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.

Saat ini banyak guru menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan classroom, juga banyak yang berpendapat penggunaan classroom juga efektif. Jangan khawatir aplikasi quizizz dapat di integrasikan dengan classroom sehingga pembelajaran lebih asyik lagi. Sumadi (2021:50) menyebutkan cara untuk mengintegrasikan dengan classroom adalah sebagai berikut

1. Sebelum memulai, pastikan semua siswa telah masuk di Kelas google classroom Jika tidak, ini akan membuat proses menjadi lebih rumit.
2. Jika semua siswa sudah bergabung di kelas, pilih tombol “Kelas” di bagian panel utama kiri layar.
3. Pilih Impor Kelas Google yang ada di bagian bawah kota dialog
4. Anda dapat memilih, akun gmail mana yang biasanya Anda gunakan untuk Google Classroom
5. Kemudian pilih “Allow” atau Ijinkan atau “Berikutnya”
6. Setelah Anda menekan “Allow” anda akan kembali ke laman kelas Quizizz, Pilih kembali “Impor Kelas Google”
7. Pilih “Simpan”
8. Kami sarankan Anda untuk tidak mengaktifkan fitur Mewajibkan siswa untuk memasukkan alamat email wali. Karena hal ini akan membuat proses integrasi menjadi lebih kompleks
9. Proses belum selesai, hal ini dapat dilihat dari status siswa yang “Siswa belum klik link undangan di GCR”.
10. Siswa harus menemukan undangan kelas di Google Classroom Ketika menekan link, siswa akan menerima pemberitahuan .
11. Siswa sudah masuk apabila menerima notifikasi berikut “ Anda Masuk !”
12. Sedangkan pada panel guru, siswa yang sudah masuk dapat dilihat dari data berikut *siswa sudah berhasil terintegrasi*

Begitulah cara untuk menggabungkan antara quizizz dengan classroom dalam pembelajaran. Siswa dapat bermain kuis atau permainan di classroom. Kombinasi antara quizizz dengan aplikasi classroom mempunyai manfaat bagi guru diantaranya ; Guru dapat melihat siswa mana saja yang sudah dan belum mengerjakan tugas, nilai siswa langsung tertera otomatis di Google Classroom, rekam jejak penugasan tersimpan dengan jelas, serta siswa akan mengerjakan dengan sungguh – sungguh.

Selain itu, kelengkapan dari aplikasi Quizizz, sangat mendukung dalam mensukseskan proses pembelajaran di berbagai jenjang dan mata pelajaran, termasuk pelajaran PKn. Pengembangan dan pemanfaatan suatu media pembelajaran, sangat diperlukan untuk membantu para guru untuk membuat dan memanfaatkan aplikasi sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran , 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 tujuan pendidikan di Indonesia sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Hasil Belajar yang dapat dicapai

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 4), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka–angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa, dapat dijadikan tolak ukur bisa dalam melihat penguasaan siswa dalam menerima materi PKn. Sedangkan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi 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.

KESIMPULAN

Untuk mewujudkan tujuan dan cita-cita pendidikan di Indonesia sangat dibutuhkan semua peran masyarakat , dan pemerintah. Sebagai guru yang profesional mempunyai peran penting untuk mewujudkannya, sehingga menuntut mereka untuk berkreasi dan berinovasi dalam mengelola pembelajaran. Teknologi hadir sebagai sarana kemudahan dalam menjalani kehidupan tidak lepas juga bidang pendidikan. Apalagi dengan adanya pandemi covid 19, pendidikan memiliki tantangan untuk dapat mengoptimalkan teknologi untuk berpartisipasi dalam menyukseskan pendidikan, baik dari aspek proses pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran sampai evaluasi pembelajaran. Seluruh siswa selalu menginginkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga termotivasi dalam kegiatan belajar.

Dengan perkembangan teknologi maka banyak aplikasi pembelajaran online berbasis android yang dapat digunakan dan diunduh oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang disampaikan dengan memanfaatkan teknologi, adalah aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran PKn, yakni aplikasi quizizz. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu manfaat dalam pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

Pemanfaatan aplikasi quizizz diharapkan dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan masalah pembelajaran saat pandemic, karena media ini mengutamakan kreativitas, manajemen

waktu, evaluasi siswa sampai pelaporan nilai ke orang tua siswa. Namun perlu diingat, bahwa aplikasi quizizz tidak akan terlihat jika penggunaannya tidak sesuai dengan isi dan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena tujuan pengajaran harus dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu guru tidak hanya menggunakan satu-satunya aplikasi quizizz dalam pembelajaran tetapi harus memberdayakan aplikasi lainnya agar pembelajaran tidak membosankan, serta tujuan pendidikan di Indonesia yang tercatum dalam UU No.20 Tahun 2003 tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Citra, C.A, & Rosy, B.,(2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Adminitrasi Perkantoran (JPAP)*.8 (2):261 - 151
- Dewi, C.K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari : <http://repository.radennintan.ac.id/4286/1/SKRIPSIKAHYAKURNIA.pdf>
- Dimiyati dan Mujiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta : Reneka cipta.
- Irwan, I., et al.,(2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1.8
- Mulyati, S. dan Efendi,H .(2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media quizizz untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika SMP ; *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 (1) : 64-73
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang lingkup Biologi Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. 6.1:1-7
- Fazriyah, N,et al. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar di Kota Bandung. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 8(2):199-204
- Right, A. (2018). *Guru 5 G (Kok Masih Mau Jadi Guru Biasa – Biasa?)*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Rusman, (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A,. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta : AR- Ruzz Media.
- Sumadi. (2021). *Panduan Menggunakan Quizizz untuk Guru Indonesia edisi Februari 2021 : Pelatihan Penggunaan Quizizz tanggal 8 s.d. Juli 2021*.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibawa, R.P., et al. (2019). Smartphone. Based Aplication “Quizizz Learning Media: *Jurnal Dinamika Pendidikan* ,14.2: 244- 253