
GAME BASED LEARNING BERBASIS QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA NEW NORMAL

Oleh

Tiara Hanandita

Universitas Pendidikan Indonesia

08.tiarahanandita@upi.edu

Diterima 21 Juni 2022, direvisi 23 Agustus 2022, diterbitkan 1 Oktober 2022

Abstract

The COVID-19 pandemic that has hit the whole world has had various impacts, including in the field of education. All levels of education, including at the elementary school level, cannot carry out teaching and learning activities face-to-face, so a learning innovation is needed so that teaching and learning activities in schools can continue. In contrast to the current situation, several schools have implemented face-to-face learning but with strict health protocols, so that there is a transition period from online learning to offline again but in a limited way because it is still in the new normal stage. Therefore, the preparation of this research proposal was carried out with the aim of knowing learning innovations that can be applied by educational institutions at the elementary school level in the new normal era, considering that the pandemic has not ended so that learning activities are carried out in various ways according to conditions. The research method uses the 4D method (Define, Design, Develop and Disseminate) with data collection techniques in the form of interviews and observations

Keywords: *Learning Innovation, Elementary School, Game Based Learning*

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia telah mengakibatkan berbagai dampak termasuk juga pada bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan, termasuk juga pada jenjang Sekolah Dasar tidak dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka langsung, sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar disekolah dapat tetap berjalan. Berbeda dengan keadaan saat ini, beberapa sekolah sudah melaksanakan pembelajaran tatap muka tetapi dengan protokol kesehatan yang ketat, sehingga adanya suatu masa transisi dari pembelajaran online menjadi offline kembali namun secara terbatas karena masih dalam tahap new normal. Oleh karena itu, penyusunan proposal penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh lembaga pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar di era new normal, mengingat pandemi belum berakhir sehingga kegiatan pembelajaran dilakukan secara bervariasi sesuai dengan kondisi. Metode penelitian menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop dan Disseminate) dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Sekolah Dasar, Game Based Learning

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah terjadi kurang lebih dua tahun lamanya, yang bukan hanya melanda Indonesia tetapi juga berbagai negara di seluruh dunia. Pandemi ini terjadi pada akhir tahun 2019, tepatnya bulan Desember yang menghebohkan dunia dan menyebabkan keresahan masyarakat (Putri 2020:705). Hal tersebut tentu saja memberikan dampak yang luar biasa terhadap berbagai bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Keadaan yang tidak pernah diprediksi, yaitu adanya wabah penyakit Covid-19 memberikan pengaruh dan perubahan yang cukup mendesak pada berbagai bidang (Khasanah, Pramudibyanto, and Widuroyekti 2020:41). Salah satu bidang yang terkena dampak dari adanya pandemi Covid-19 adalah bidang pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran pandemi tersebut, pemerintah mengharuskan segala aktivitas dilakukan di rumah, termasuk juga kegiatan belajar mengajar. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi dunia pendidikan untuk menciptakan sebuah inovasi pembelajaran, agar pembelajaran tetap dapat terlaksana. Dengan adanya wabah tersebut, otomatis tidak ada pertemuan tatap muka untuk menghindari penyebaran covid-19, atau setidaknya diminimalisirnya pertemuan, diantaranya pertemuan guru dengan murid. Proses KBM mulanya diliburkan, tetapi seiring berjalannya waktu, sembari dilakukannya vaksin covid-19 rilis, diberlakukanlah new normal. KBM harus tetap berjalan dengan memaksimalkan teknologi yang mendukung pembelajaran. Dengan begitu, pemerintah membuat sebuah kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi salah satu solusi yang mengatasi kesulitan pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka (Herliandry et al. 2020:66). Hal ini berlaku kepada semua jenjang pendidikan termasuk juga pada jenjang Sekolah Dasar. Dilihat dari keadaan saat ini, pandemi Covid-19 sudah semakin mencapai titik yang lebih baik. Aktivitas-aktivitas termasuk juga kegiatan belajar mengajar di sebagian daerah sudah dilaksanakan secara tatap muka terbatas dengan menerapkan protokol kesehatan. Kebijakan tersebut tercantum dalam Surat Keputusan Bersama (SKB), yang salah satu isinya yaitu memberikan pilihan kepada sekolah untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas yang menerapkan protokol kesehatan ketat ataupun menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh (Husna and Sugito 2021:1848). Dengan begitu beberapa sekolah termasuk juga pada jenjang Sekolah Dasar sudah menerapkan kebijakan tersebut. Namun, seperti yang kita ketahui bahwa pandemi Covid-19 ini belum berakhir sehingga diperlukan sebuah inovasi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah yang sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menghindari penyebaran virus Covid-19. Oleh karena itu, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh lembaga pendidikan Sekolah Dasar sehingga mencapai tujuan pembelajaran di era new normal pandemi Covid-19.

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, adapun inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan pada masa pandemi covid19 di era new normal yaitu: Game-Based Learning Berbasis Quiziz sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal Pada masa diberlakukannya PJJ, pembelajaran yang terlaksana yaitu dengan menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dilakukan tanpa adanya tatap muka secara langsung, melainkan melalui platform yang tersedia (Pratama and Mulyati 2020:51). Pembelajaran daring ini memanfaatkan berbagai aplikasi-aplikasi seperti video conference berupa Zoom, Google Meet, dll. Selain itu ada pula yang menggunakan aplikasi Google Clasroom, Whatsapp, dan lain sebagainya. Namun, seiring dengan program vaksinasi yang dilakukan oleh pemerintah dapat menekan angka penyebaran covid-19 sehingga pemerintah memberikan

kelonggaran kepada lembaga pendidikan untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka terbatas. Tentu tidak mudah dalam menanggapi perubahan pembelajaran daring menjadi pembelajaran luring terbatas. Berbicara mengenai new normal sendiri yaitu transisi dan adaptasi kebiasaan/tatanan hidup dari pandemi menuju kehidupan normal seperti semula dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Dengan demikian, para tenaga pendidik membutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran di masa new normal ini dengan penggunaan multimedia yaitu adanya Game-Based Learning.

Game based learning adalah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Game-Based Learning dapat diaktualisasikan dalam bentuk quizziz dengan didukung materi sesuai topik pembahasan yang berasal dari buku siswa atau bisa dikemas dalam soft file berbentuk power point. Aplikasi quizziz merupakan salah satu contoh Game-Based Learning yang melibatkan aktivitas multi-pemain ke ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Quizziz memiliki karakteristik game seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Quizziz juga memungkinkan siswa untuk saling berkompetisi dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Siswa mengambil kuis pada waktu yang telah ditentukan oleh guru, dengan waktu pengerjaan tiap soal rata-rata 30-60 detik dan ketika quizziz telah selesai terjawab para siswa dapat melihat peringkat langsung di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan melihat hasil pengerjaannya ketika kuis telah selesai lalu dapat sebagai bahan evaluasi siswa. Penggunaan quizziz ini bisa dilaksanakan dirumah ketika siswa sedang berada pada masa pembelajaran daring, dan guru dapat tetap memantau kegiatan pembelajaran tersebut. Quizziz ini memiliki kelebihan yaitu siswa tidak dapat mencontek dengan temannya juga tidak bisa mencontek pada sumber lain karena soal yang diberikan kepada siswa telah diacak dan waktu pengerjaan tiap soal cenderung cepat, sehingga siswa harus fokus pada setiap soal yang disajikan. Kemudian, tampilan dalam quizziz juga sangat menarik yang diperkaya dengan animasi-animasi serta sound effect yang menyenangkan bagi siswa, sehingga ketika siswa mengisi soal pada quizziz, siswa tidak akan merasa tegang.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode 4D, yang diawali oleh Definisi, Design, Develop dan Desseminate. Tahap definisi dilakukan dengan analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Langkah selanjutnya pada prosedur pelaksanaan dilakukan dengan cara Design atau merancang kegiatan penelitian/pengembangan terkait penggunaan game-based learning berbasis quizziz sebagai inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan pada jenjang sekolah dasar di era new new normal, lalu membuat suatu laporan akhir/ evaluasi guna untuk menjadikan tolak ukur dari kegiatan penelitian/pengembangan tersebut. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kegiatan wawancara kepada guru kelas dan kepala sekolah untuk mengetahui inovasi apa saja yang telah dilakukan sekolah selama pandemi. Kemudian tahap selanjutnya yaitu Develop dengan menggunakan teknik observasi untuk meninjau pengembangan game based learning berbasis quizziz sebagai inovasi pembelajaran di kelas yang dituju. Tahap selanjutnya yaitu Desseminate yang apabila mencapai keberhasilan pada kelas yang diobservasi yaitu menyebarluaskan pengembangan ini kepada kelas lain untuk mengetahui efektivitas rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan.

III. PEMBAHASAN

Pengimplementasian media pembelajaran berbasis quizizz ini yaitu untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran bagi siswa. Pengimplementasiannya juga dilaksanakan melalui kegiatan observasi terhadap para siswa selama penelitian berlangsung. Kegiatan yang dilakukan yaitu para murid mengakses kuis online pada aplikasi Quizizz di rumah masing-masing tentunya di bawah bimbingan observer. Berdasarkan hasil observasi pada Siswa Sekolah Dasar menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang bersifat konvensional menyebabkan para siswa mudah merasa bosan dan kurang dapat mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Namun, setelah mengenal media pembelajaran quizizz, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena fitur-fitur yang terdapat dalam quizizz sangat menarik yang disertai musik yang menyemangati. Selain itu, penggunaan quizizz ini bersifat challenging yang membuat siswa merasa tertantang untuk bisa mendapatkan nilai yang terbaik dibanding temannya namun tetap berifat seru karena quizizz ini bersifat seperti permainan edukatif. Waktu pelaksanaan quizizz juga sangat fleksibel, ketika para siswa sedang berkumpul disekitar rumahnya, para siswa tersebut bisa menggunakan aplikasi quizizz sebagai bentuk permainan namun dalam ranah pendidikan, sehingga pemahaman materi ketika disekolah akan lebih meningkat. Dengan adanya penggunaan quizizz dalam penelitian ini memberikan dampak yang positif terlihat dari perubahan siswa yang tadinya susah mengingat materi pelajaran disekolah, setelah berlatih menggunakan aplikasi quizizz para siswa tersebut menunjukkan perubahan yang lebih baik dalam mengingat materi pelajaran tersebut. Hal tersebut dikarenakan siswa mendapatkan sesuatu hal yang baru dalam kegiatan pendidikannya dan suatu hal baru tersebut bersifat menyenangkan sehingga pengalaman belajar seperti itu akan terus diingat (Long Term Memory).

Sejalan dengan UU No.2 Tahun 1989 tentang SISDIKNAS, yang memberikan syarat agar setiap satuan pendidikan 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 macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di pahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran. Menurut Cecep dan Bambang (2011:7), media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seiring dengan perkembangan zaman media pembelajaran tidak hanya tergolong dalam hardware saja, tetapi sekarang ada dalam bentuk soft ware. Salah satu media pembelajaran berbentuk soft ware yang dapat digunakan pada jenjang sekolah dasar adalah dengan pemanfaatan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Quizizz ini berisi kuis interaktif yang dibuat atau dirancang sendiri dan memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar pendukung pada pertanyaan atau jawaban. Quizizz juga dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja apabila terdapat

kendala dalam perangkat sehingga tidak semua siswa dapat membawa handphone ke sekolah, tetapi juga dapat dibuat untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta quizizz. Quizizz juga bersifat menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga animasi lucu yang mendukung. Kelebihan dari quizizz bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya telah diacak. Kemudian, soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu yang terbilang cepat misalnya 15-30 detik sehingga membuat siswa tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan miliknya. Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat mengetahui ranking yang dia dapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut. Tidak hanya itu, siswa juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya. Adapun kelebihan 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 persentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa. Selain itu, hasil quiz setiap siswa dapat diberitahu atau diinformasikan kepada orang tua siswa melalui WhatsApp chat atau melalui Email.

IV. SIMPULAN

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 dalam bidang 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. Menyadari akan keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia, menjadikan guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga mudah di pahami, seperti memperbanyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana, dan yang terpenting adalah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan pemahaman peserta didik terhadap materi yaitu penggunaan quizizz. Dengan penggunaan quizizz dapat terbukti meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap dan mengingat dengan baik materi pelajaran yang diberikan. Penggunaan quizizz ini juga dapat memberikan kelebihan seperti dapat diakses kapan saja dan dimana saja karena hanya membutuhkan perangkat Hp/ Laptop serta akses internet saja dalam penggunaannya sehingga siswa lebih fleksibel serta dapat sambil bermain. Namun disamping kelebihan tentunya terdapat kelemahan yaitu karena quizizz ini berbasis teknologi yang sudah barang tentu harus didukung dengan perangkat yang memadai. Apabila siswa yang tidak memiliki perangkat gawai akan menjadi hambatan dalam pengimplementasian quizizz dan siswa juga harus berada pada jaringan internet yang stabil karena jika sinyal atau jaringan internet sulit didapat akan menghambat siswa untuk bergabung dalam quizizz bersama tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitrah, and Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. edited by Ruslan and M.
- M. Efendi. Sukabumi: CV Jejak. Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto. 2020. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 22(1):65–70.
- Iriansyah, Herianto Sidik. 2020. "Membangun Kreativitas Guru Dengan Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (1):1–6.
- Khasanah, Dian Ratu Ayu Uswatun, Hascaryo Pramudibyanto, and Barokah Widuroyekti. 2020. "Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Sinestesia* 10(1):41–48.
- Mawati, A. T., Permadi, Y. A., Rasinus, R., Simarmata, J., Chamidah, D., Saputro, A. N. C., ... & Prasetya, A. B. (2020). *Inovasi Pendidikan: Konsep, Proses dan Strategi*. Yayasan Kita Menulis.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163-173.
- Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42-51.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22