

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA
KELAS 2 SD**

Okta Indana Yulfa¹, Lailatul Fadilah², Kenza Shalloom Yanuarta³, M.Khoirul Rozikin⁴, Friendha Yuanta⁵

indanay824@gmail.com¹, fadilalailatul822@gmail.com², yanuartaenza@gmail.com³, rozikink561@gmail.com⁴, friendha_fbs@uwks.ac.id⁵

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Article Info

Article history:

Published Desember 31, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Quizizz, Kemampuan Berhitung.

Keywords:

Instructional Media, Quizizz, Numeracy Skills.

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, terutama pada tingkat sekolah dasar. Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis dan mengidentifikasi manfaat serta dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD. Quizizz, sebagai aplikasi interaktif yang menyediakan fitur kuis, game, dan survei, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan kajian literatur, media pembelajaran berbasis Quizizz diketahui dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam memahami materi berhitung. Hasil kajian literatur ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis Quizizz secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The development of technology-based learning media has an important role in improving the effectiveness of the teaching and learning process, especially at the elementary school level. This literature review aims to analyze and identify the benefits and impacts of using Quizizz-based learning media in improving the numeracy skills of grade 2 elementary school students. Quizizz, as an interactive application that provides quiz, game, and survey features, can create a more interesting and enjoyable learning atmosphere for students. Based on the literature review, Quizizz-based learning media is known to increase student motivation and involvement in understanding numeracy material. The results of this literature review are expected to be a guide for teachers in implementing Quizizz-based learning media effectively to improve student learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Menurut (Tranggono et al., 2023), Perkembangan teknologi di era globalisasi dapat memiliki dampak negatif bagi penggunaannya . Teknologi memberi kemudahan dalam mengakses informasi dan konten yang tidak sesuai dengan norma sosial yang ada di masyarakat. Maka dari itu, kemudahan ini tidak selalu berdampak positif, karena teknologi

juga memungkinkan akses terhadap konten yang tidak sesuai dengan norma sosial di masyarakat. Keterbukaan informasi di dunia digital sering kali tidak terbatas, sehingga pengguna dapat terpapar pada konten yang kurang sesuai atau berpotensi merusak nilai-nilai sosial. Hal ini menjadi tantangan bagi masyarakat untuk menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan perlindungan nilai-nilai sosial. Pada perkembangan memberikan tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitasnya dengan memanfaatkan teknologi secara efektif. Pada tingkat pendidikan dasar, inovasi dalam proses belajar mengajar sangat penting karena anak-anak usia sekolah dasar membutuhkan media dan metode yang mampu menarik perhatian mereka, membuat mereka aktif, serta memotivasi mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun dan merupakan jenjang pendidikan formal tingkat rendah yang akan menentukan pembentukan karakter peserta didik di masa yang akan datang (Lessy et al., 2022). Pada tahap ini, peserta didik mulai mendapatkan pendidikan yang terorganisir dalam berbagai disiplin ilmu. Sebagai jenjang pendidikan paling dasar, Sekolah Dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian anak. Pendidikan pada tingkat ini berfungsi sebagai landasan penting bagi peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut (Wulandari et al., 2023), Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Menurut (Rachmadhani et al., 2022), Media Pembelajaran adalah suatu media untuk memperjelas pengajaran dalam proses belajar. Maka dari itu bisa diartikan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Dengan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan dalam menghadapi tantangan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

Menurut (Al Mawaddah et al., 2021), Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survei, game, maupun diskusi. Dengan berbagai pilihan aktivitas, Quizizz mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis bagi siswa. Penggunaan Quizizz juga memudahkan guru dalam memantau pemahaman siswa terhadap materi melalui hasil kuis secara langsung. Platform ini juga memungkinkan guru untuk merancang soal-soal yang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti materi berhitung, sehingga lebih relevan dengan kebutuhan siswa di kelas. Quizizz juga memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik bagi siswa, di mana mereka dapat belajar sambil bermain dan berkompetisi dengan teman-temannya, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keinginan untuk memahami materi.

Menurut (Rifqah Nabila & dkk, 2022), Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan sebagai bekal mereka di masa kini dan dimasa depan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berhitung juga berguna untuk menumbuhkembangkan kemampuan kognitif siswa. Keterampilan ini menjadi bekal penting yang akan bermanfaat bagi mereka, baik di masa kini maupun di masa depan. Selain berguna dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berhitung juga membantu mengembangkan aspek kognitif siswa. Melalui kemampuan berhitung, siswa dapat melatih logika, analisis, dan pemecahan masalah.

2. METODOLOGI

Jenis penelitian ini menggunakan metode kajian studi literatur. Data dikumpulkan melalui penelaan terhadap berbagai literatur, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Selain itu metode penelitian ini menggunakan metode ceramah, teori, dan praktik. Penerapan metode ceramah bertujuan untuk mengarahkan kepada peserta didik hal-hal yang bersangkutan dengan teori-teori quizizz, sedangkan metode praktik bertujuan untuk memperkuat arahan dan teori yang telah diberikan karena dengan praktik langsung peserta didik bisa mendapatkan pengalaman baru dan mengetahui secara langsung tentang penggunaan aplikasi quizizz.

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang melibatkan analisis berbagai literatur, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu terkait penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Selain itu, metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman teori tentang Quizizz, sedangkan metode praktik diterapkan untuk memperkuat teori melalui pengalaman langsung, sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan mengaplikasikan penggunaan aplikasi Quizizz secara efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Quizizz yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD, studi literatur ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai penelitian terkait penggunaan media pembelajaran Quizizz sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa terutama pada tingkat sekolah dasar (SD). Beberapa literatur melaporkan bahwa Quizizz efektif dalam melatih kemampuan berhitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dengan format latihan yang dikemas dalam kuis singkat dan berulang, siswa lebih mudah meningkat dan memahami konsep berhitung dasar.

Menurut penelitian dari (Juhaeni et al., 2023) penggunaan aplikasi Quizizz membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SD/ MI dilakukan dalam 5 tahapan yaitu analysis (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (penerapan) dan evaluate (evaluasi). Penelitian ini menunjukkan bahwa uji coba yang dilakukan oleh 15 siswa mengerjakan soal di aplikasi Quizizz pada materi matematika. Hasil dari percobaan perorangan 15 siswa mengerjakan aplikasi Quizizz memperoleh hasil yang cukup baik, dibuktikan dengan perolehan nilai yang rata dan ada yang memperoleh nilai sempurna. Hal ini berarti penggunaan aplikasi Quizizz terbukti efektif digunakan pada siswa sebagai pendukung proses pembelajaran.

Menurut penelitian dari (Al Mawaddah et al., 2021) penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran Quizizz mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65.19 dengan skor minimum sebesar 15, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Kemudian untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media Quizizz tersebut penelitian memberikan soal pos-test dan pre-test yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 88.08 dengan skor minimum sebesar 70, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga diketahui terdapat peningkatan nilai rata-rata antara pos-test dan pre-test sebesar 22.89. hal tersebut sesuai dengan pendapat Suo Yan Mei "penggunaan Quizizz membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multipermainan melalui Quizizz. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwasannya aplikasi Quizizz dapat menjadi salah

satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas bahwa penggunaan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran dapat membantu dan meningkatkan motivasi hasil belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan juga semangat dalam belajar, dengan di buktikannya hasil dari percobaan perorangan 15 siswa yang memperoleh hasil yang cukup baik dan mendekati sempurna dan juga nilai yang sebelumnya rata-rata 65.19 menjadi nilai rata sebesar 88.08, sehingga penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terbukti dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian kajian literatur ini dapat di simpulkan bahwa penggunaan media aplikasi Quizizz dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan juga lebih semangat pada saat belajar juga bisa membantu mengembangkan nilai siswa agar lebih bagus dan tentunya penggunaan aplikasi Quizizz ini juga sangat membantu guru dapa saat proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Juhaeni, J., Pratiwi, N. O. D., Luthfiyah, R., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i1.107>
- Lessy, Z., Widiawati, A., Alif, D., Himawan, U., Alfiyaturrahmah, F., & Salsabila, K. (2022). Implementasi Moderasi Beragama Di Lingkungan Sekolah Dasar “Jurnal Pendidikan dan studi Islam” Vol. 3. No. 2 Juli 2022, 137 – 148. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(02), 137–148.
- Rachmadhani, D., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9369–9379. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Tranggono, T., Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi Dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 3(2), 1927–1946.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.