

MEDIA PEMBELAJARAN GAME QUIZ EDUKASI DI ERADIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI SISWA

Rubi Awalia
STITT Syarif Abdurrahman Singkawang
email: rubiawalia87@gmail.com

Ali Mustofa
STITT Al-Urwatul Wutsqo Jombang
email: aljep_90@yahoo.com

Nurul Lailiyah
STITT Al-Urwatul Wutsqo Jombang
email: nurulstituw@gmail.com

Abstract: In today's digital era, the development of information technology, especially in Indonesia, is increasingly advanced, with this education must also be able to compete with these developments with innovations from educators, in order to compete with the development of learning media in various countries that have advanced their education systems. This research is literature, with the method of collecting data documentation and analysis using content analysis. The results of the study state that quizizz as one of the game-based learning media has a good impact on students. Learning becomes fun and not boring because students feel like they are playing a game, sharpening students' competitive spirit because quizizz shows directly the score that students get each time they answer a question, increasing focus in learning, being more enthusiastic, and stimulating students to understand questions better than textbook-based questions.

Keywords: digital era, learning media, educational game, quizizz application

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media

pembelajaran. Proses pembelajaran harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat siswa memiliki minat dan dapat melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain kualitas pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan pembelajaran yang digunakan. Sebagai guru yang professional, guru harus dapat menguasai kompetensi dasar disetiap mata pelajaran atau bidang keahliannya. Guru yang professional, juga harus dapat mengembangkan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.¹

Abidin menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar.² Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Shoimin media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan.³ Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga muncul minat belajar siswa dan mengakibatkan suasana pembelajaran yang kondusif. Media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena fungsinya membuat pembelajaran lebih kontekstual, nyata, dan menarik.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa, adapun pemanfaatan media

¹ Fiqri Rahmad Zeda & Indah Muliati, *Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok*, Vol. 04, No. 04, (2022).

² Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. (Bandung: Refika Aditama. 2014). 174.

³ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2013). 41.

pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah: a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. b). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. c). Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran. Dan d). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sangat membantu dalam pembelajaran, karena pembelajaran dengan media teknologi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga memberika kemudahan dalam membantu belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi ini memberikan suasana pembelaran yang baru dan berbeda.

Game adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya dalam konteks dan tidak serius dan dengan tujuan refresing. Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Game edukasi mengandalkan aplikasi *quizizz* merupakan pembelajaran yang dikemas untuk merangsang daya fikir termasuk meningkatkan

konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi tentang shalat dan wudhu untuk anak usia dini apalagi untuk anak sekolah dasar. Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran game quiz edukasi ini, yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak-anak di usia dini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian media ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar. Selain itu dalam pembuatan media game quiz edukasi harus menitik beratkan kepada pengembangan game atau permainannya yang interaktif karena game atau permainan interaktif ini yang merupakan menjadi wadah utama dalam penyampaian pembelajaran bagi anak di usia dini. Dan juga tenaga pendidik harus sekeratif mungkin membaurkan materi dengan animasi-animasi yang bisa membuat anak didik tertarik akan media game *quiz* edukasi yang akan di ajarkan.

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaanya (siswa- siswi). Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi siswa siswi adalah dengan menggunakan Game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa siswi di sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap

semua yang berada di lingkungan sekitarnya.⁴ Pemanfaatan teknologi game edukasi pada proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari game tersebut. Bentuk-bentuk permainan edukatif bagi siswa siswi perlu diketahui bahwa kegiatan bermain tidak selalu membutuhkan “mainan”. Namun demikian, tidak semua mainan yang dimainkan oleh siswa siswi pada saat ini memiliki unsur pendidikan atau edukasi, dimana permainan itu dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan atau *library research* yang berbentuk penelitian kualitatif. Dalam melakukan penelitian kepustakaan, penting untuk memperhatikan kredibilitas sumber yang digunakan. Sumber-sumber yang digunakan harus berasal dari sumber yang terpercaya dan relevan dengan penelitian. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan aspek kebaruan dan keterkaitan antara sumber-sumber yang digunakan dengan tema penelitian. Penulis lebih menempatkan dengan tepat dan terbuka dengan banyaknya penguatan dampak mengenai konsep yang akan digunakan. Riset ini bercorak riset dekskriktif yang mana riset deskriptif ini mampu menghasilkan pola yang bagus mengenai sebuah keadaan beberapa kelompok secara valid.⁵ Analisis yang digunakan adalah analisis konten.

PEMBAHASAN

⁴ Eva Handriyantini, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*, e-Indonesia Initiative. 2009.

⁵ Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Press, 1990), 12.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara *harfiah* berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁶ Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁷ Sedangkan pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.⁸ Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.⁹

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁰ Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 3

⁷ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 169.

⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 265.

⁹ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran,,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 70.

¹⁰ Hamzah, Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi* 122

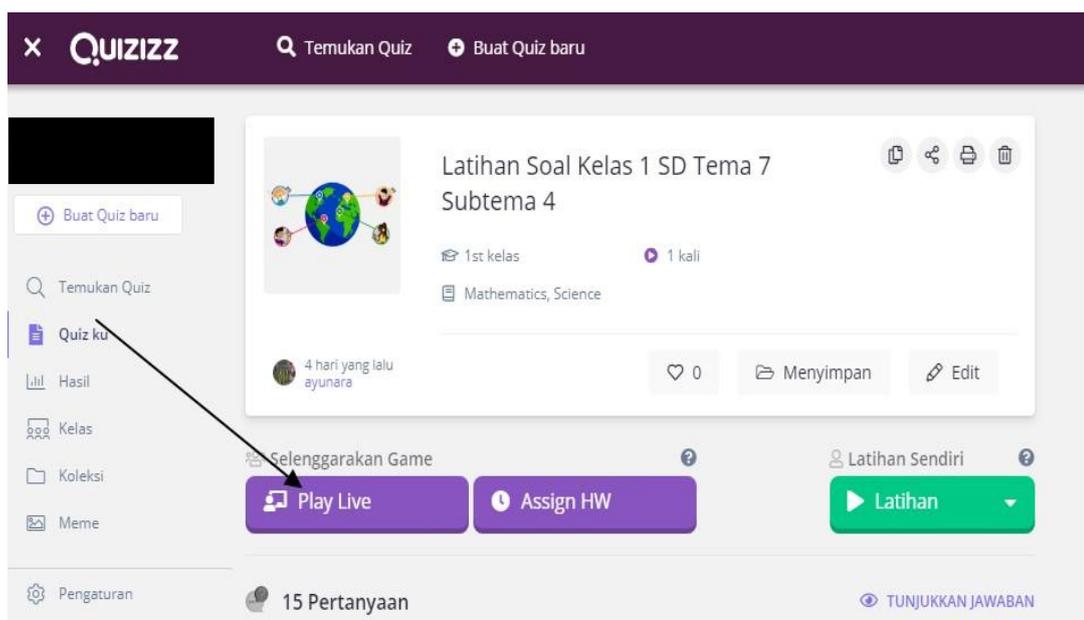
bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹¹

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran digital adalah *Quizizz* (www.quizizz.com). *Platform* ini sering digunakan dalam pembelajaran karena dapat diakses secara gratis melalui gawai atau *website*. Guru maupun siswa dapat mengaksesnya dalam pembelajaran. Tampilan yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan dengan aktivitas multi permainan serta memiliki fitur untuk membuat soal interaktif yang menyenangkan. Melalui *Quizizz* aktivitas pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka menjadi semangat dalam belajar terutama dalam mengerjakan soal baik ulangan harian maupun kuis. Media pembelajaran digital dapat membantu siswa untuk mempelajari materi dan memudahkan guru untuk mengerjakan penilaian dengan cara yang unik dan menarik.

Masalah yang dihadapi dalam membangun aplikasi *Quiz* ini adalah bagaimana merancang aplikasi yang mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran untuk anak, serta mengatasi keterbatasannya media buku di Sekolah. Disini seorang guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam menyampaikan materi ajar serta menampilkan quiz-quiz edukasi didalamnya yang akan di paparkan setelah pmaparan materi. Penggunaan aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu alternatif pembelajaran bagi siswa dengan memanfaatkan telepon genggam sebagai sarana belajarnya. Pembelajaran pada dasarnya menggunakan media buku yang memiliki keterbatasan seperti mudah usang atau rusak, harganya cenderung mahal, tidak ramah lingkungan karena buku menggunakan kertas serta buku sulit untuk dibawa kemana-mana. Untuk

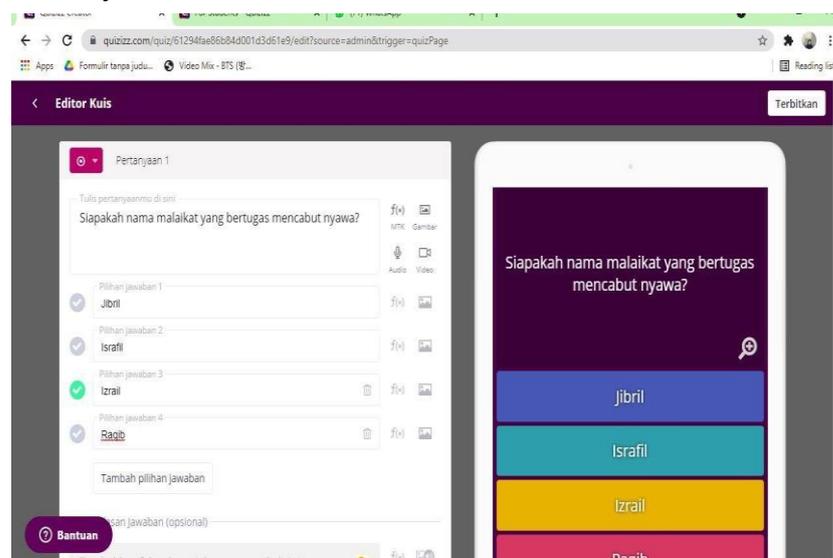
¹¹ Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. *Pembelajaran Berbasis*170

itu perlu memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini yang dapat digunakan selama pembelajaran di sekolah.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Quizizz*

Di atas ini adalah tampilan dari halaman aplikasi *quizizz*, dimana tampilan ini merupakan tampilan awalan dan guru dapat memasukkan materi kedalamnya.



Gambar 2. Tampilan Quiz Edukatif

Di atas adalah tampilan dari *quiz* edukatif, yang berisimateri pelajaran
KESIMPULAN

Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran berbasis *game* memberikan dampak yang baik bagi para siswa. Pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa merasa seperti sedang bermain *game*, mengasah jiwa kompetisi siswa karena *quizizz* menunjukkan secara langsung skor yang diperoleh siswa tiap kali menjawab pertanyaan, meningkatkan fokus dalam belajar, lebih antusias, dan menstimulus siswa memahami soal lebih baik dari pada soal berbasis buku teks. Namun penggunaan *quizizz* saat pembelajaran juga perlu memperhatikan dampak lainnya, seperti memastikan bahwa motivasi utama siswa dalam belajar haruslah berasal dari dalam dirinya sendiri, lalu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran lain yang memiliki karakteristik berbeda dengan *quizizz* karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Selain itu penggunaan *quizizz* harus disesuaikan dengan model pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa sehingga penggunaan *quizizz* betul-betul dapat mengukur hasil belajar siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Aplikasi media digital yang telah dirancang dan dibangun dengan tersistem atau terstruktur, dapat mengefisienkan pembelajaran dan mengatasi keterbatasan penggunaan media buku, memudahkan guru dalam melakukan penilaian kepada murid yang telah mengerjakan evaluasi melalui aplikasi tanpa harus menghitung manual. Dan pembelajaran fiqih berbasis Android yang dapat *di-install* pada smarthphone bersistem operasi Android, dapat digunakan di mana saja sehingga membuat murid tertarik untuk mengikuti pelajaran fiqih, terutama dengan tampilan animasi-animasi yang membuat siswa tidak

bosan ketika proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama. 2014.
- Ahmad Herlina, Latif Abdul, Al Yakin Ahmad. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Nas Media Pustaka. 2021
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2013.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Eva Handriyantini, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, e-Indonesia Initiative*. 2009.
- Fiqri Rahmad Zeda & Indah Muliati, *Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok*, Vol. 04, No. 04, 2022.
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran,,* Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.